
ME GUSTARIA ESTAR FORRAO COMO EL GUIRI
CABALLEROS DEL PÍXEL
LAS RETRO REVIEWS DE CONFESIONES DE UN JUGADOR - VOLUMEN 1
JUAN ELÍAS FERNÁNDEZ
TIME 0161 STAGE
CONFESIONES
Salva Espín 2011
EDICIÓN EXTENDIDA

A los que se compraban juegos en cinta por cuatrocientas pelas.

A los que se cargaron más de uno y de dos joysticks.

A los que arreglaron por esos mismos joysticks ellos solos.

A los que se leían la Hobby Consolas o la Superjuegos aunque no tuviesen consola.

A los que en vez de jugar a fútbol con el papel de plata del bocata en el recreo hablaban de videojuegos.

A los miembros, foreros, oyentes y lectores de Confesiones de un Jugador.

Y a todo el que esté leyendo esto.



Este es un libro gratuito hecho por el equipo de Confesiones de un Jugador y está hecho sin ningún tipo de interés comercial.

Textos: Juan Elías Fernández (Darkseid)

Portada: Salva Espín

Color de portada: Israel Arcas (Pirriman)

Edita: Pablo Balibrea Albaladejo

CONTACTO

Confesionesdeunjugador@gmail.com

www.confesionesdeunjugador.es

Puedes encontrarnos en iTunes, en iVoox y en los mejores bares.

ÍNDICE

PRÓLOGO



Los más jóvenes del lugar no recordarán lo que era vivir sin "demos". Esas muestras de juego que nos permiten catar un poco lo que será el producto final por si acaso no quisieramos desembolsar las varias decenas de euros que nos cuesta un título normal hoy en día. Pero no zagales, hace veinte años se compraba bastante a ciegas, era jugartela a una carta o si teníamos sangre fría, fiarse de lo que leyeramos en algún análisis de las revistas de la época.

Que sí, que también podíamos alquilar o incluso pedir prestado el juego de marras, pero no era siempre posible. En los videoclubs costaba Dios y ayuda encontrar los juegos que queríamos probar y tampoco podíamos ser socios de todos los de nuestra localidad, ya que si no al final palmabas más dinero en suscripciones que lo que te costaría el juego nuevo. El tema de pedirlo prestado tampoco era tarea fácil, por que... ¿acaso creias que si tú, piltrafilla, no podias echarle mano a cierto juego, tu amigo sí iba a poder?

De modo que en una suerte de acto de fe tenías que creerte a pies juntillas lo que un fulano había plasmado en aquellas hojas de "Micromania", "OK! Consolas" o incluso "MegaSega", desear que el redactor no hubiera sesgado su opinión y sobre todo, interpretar la equivalencia de las puntuaciones entre las revistas de marras, descifrar si un "Recomendado" era equivalente a un "Merece la pena" o a un "7'5". Claro que, como también pasa actualmente, se daba un fenómeno de "untamiento" por el cual juegos mediocres de compañias pudientes obtenian puntuaciones más altas que juegos de calidad de compañías de clase media.

Una vez habías dilucidado si te gastabas tus miserias en el juego A o B, ya solo quedaba armarse de valor e ilusión a partes iguales y comprarlo donde mejor pudieras. Quizás esto último os suene raro a dia de hoy, máxime si siempre habeis vivido en una ciudad grande. Los que eramos niños "de provincias" hemos sufrido incontables peripecias para encontrar según que juegos, y para ilustraros, os contaré como fue la compra de mi primer juego: Asterix, de Master System.

Corría el año 1991 y servidor vivía en una ciudad que con dificultad superaba los 140.000 habitantes. Ni siquiera llegué a leer un analisis, no... me compré una "Mega Sega", y descubrí su existencia por la sección de trucos. Como era fan de Asterix y la imagen que aparecía me parecía atractiva (toma marketing) me decidí a que ese sería mi regalo de cumpleaños. Sin Corte Inglés, sin Carrefour ("Continente" en aquella época) y por supuesto sin tiendas especializadas la compra de una artículo asi se volvía más una aventura que otra cosa.

Comenzabas por las tiendas de informática, que si tenías un ordenador, obviamente, era ir casi a tiro fijo... pero para las consolas domésticas, nada. De ahí a algunos de los videoclubs que también vendían juegos.... nada. Realmente no había muchos más sitios en los que mirar, asi que derrotado, comencé a pensar en otras posibilidades... hasta que un buen día mi padre me aseguró haberlo visto en una pequeña tienda de electrodomésticos. Bastante escéptico me acerqué hasta la mencionada tienda. En su escaparate: lavadoras, frigoríficos y cocinas. De primeras no me pareció una gran idea entrar, con ese escaparate no se podía esperar gran cosa, pero ya que estaba alli...

Apenas había dado dos pasos dentro de la tienda un hombre, más cerca de tener nietos que hijos me preguntó que quería. "¿Teneis juegos?" pregunté yo, mientras cada sílaba sonaba a "Estás haciendo el ridiculo". Contra todo pronóstico el hombre señaló una estantería, en una esquina de la tienda, contestando "Tengo eso". "Eso" eran poco más de media docena de cajas de juegos de Master System, entre las cuales estaba el deseado "Asterix". Asi que al final, como veis, de la forma más absurda y en el lugar más inesperado acabas encontrando lo que buscabas.

Hoy ese proceso sería mucho más rapido, foros, Google, YouTube, blogs especializados; todo por que sin salir de casa podemos llenarnos de tanto "hype", imágenes, teasers, trailers... que cuando le echas mano al juego parece que ya lo has visto todo.

El caso es que los análisis (o "reviews", depende de lo "cool" que querais sonar) han sido una constante y una necesidad en la vida de cualquier jugón que se precie, y aunque en ciertas ocasiones puedan resultar ser un arma de doble filo, no os preocupeis, lo que vais a leer a continuación no son unos someros análisis con más imágenes que texto, o palabras compradas por la distribuidora de turno. Disfrutad de ellos y no olvideis dar las gracias a esa gente que invierte su tiempo en descubrirnos nuevas joyas para que podamos seguir disfrutando sanamente y sin tropiezos de nuestro vicio, día a día.

Javier Ortiz
Fase Bonus

INTRODUCCIÓN

Juegos viejos. Juegos viejos por todas partes.

Es lo que tiene una industria que ya peina canas de casi cuarenta años, si hablamos de juegos comerciales. Cuarenta añazos, ahí es nada. Y eso que por los títulos que habitualmente suelen nombrarse cuando sale a colación el tema parece que el mundo de los videojuegos se reduzca a tres o cuatro generaciones de consolas y que no haya vida antes de la Nintendo de ocho bits.

Nada más lejos de la verdad.

A lo largo de su existencia, el mundo de los videojuegos ha cambiado mucho, pero siempre ha habido títulos que en sus respectivas épocas han resultado ser memorables. Bien por tener una gran calidad, por proponer un plateamiento diferente o, simplemente, por haber protagonizado los recuerdos de muchas tardes a los mandos de joysticks, pads, ratones o teclados.

En lo que al foro de Confesiones de un Jugador respecta, fue el compañero David Gracia, también conocido como Hyde80, quien abrió un hilo destinado a recuperar estos recuerdos y acercar los juegos en cuestión a todo aquel que los conociera y quisiera rememorarlos, o que no los conociera y quisiera descubrirlos. El hilo de Retro Reviews era el rincón del pasado y cualquiera estaba invitado. No me lo tuvo que decir dos veces. Yo, que casi me crié delante de un monitor de Amstrad y devoraba las revistas de juegos con devoción, tenía la excusa perfecta para dar la tabarra con batallitas dignas de un abuelete de treinta y tantos. Intentar transmitir las sensaciones y lo que representaban esos juegos que venían en casettes y que tardaban la de Dios en cargar, o esos disquetes que acababan llenos de rayas, o esos cartuchos que había que soplar de tanto en tanto para que funcionasen es algo que uno nunca sabe si consigue, desde luego nunca en el grado que se pretende, pero sí que disfruta haciendo.

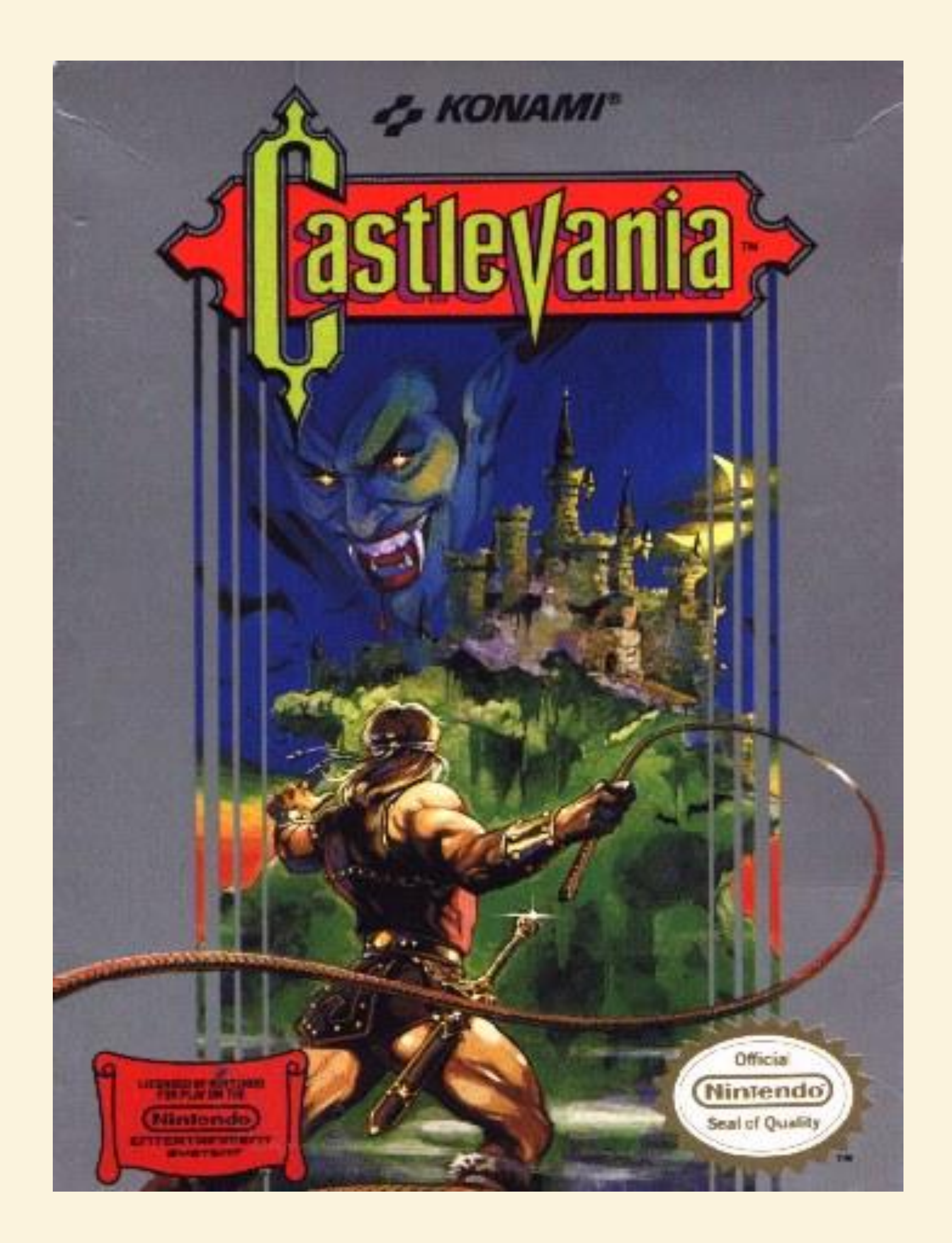
Desde entonces y a lo largo de este año, más usuarios se han unido a la iniciativa y entre todos se ha conformado ese espacio para traer de vuelta algunos de esos juegos. Y lo cierto es que la actividad que registra el hilo en cuestión es muy saludable. Fruto de ella es este recopilatorio, el primero de los que vendrán –esperemos que muchos. En este primer volumen se han reunido los textos de un servidor, incluyendo los del mes temático que se publicaron en octubre con motivo de Halloween, pero la intención no es simplemente recogerlos y agruparlos. Además de haber sido corregidos y adaptados, para aportar algo más se ha incluido también algo de material que permanece inédito en el foro, como es el rescate de las reseñas realizadas de viva voz en el podcast Confesiones de un Jugador Unplugged pertenecientes al pack El Lingote de Erbe y el especial hecho con motivo del 25 aniversario del juego Bubble Bobble en el pasado mes de agosto. Y alguna que otra más.

Vamos a viajar, una vez más, hacia el pasado. Espero que disfrutéis.

Juan Elías Fernández (Darkseid)

RETRO REVIEWS





CASTLEVANIA
KONAMI, 1986
FAMICOM DISK SYSTEM, MSX, NES

Arcade

Cuenta la leyenda que el equilibrio de poder entre el bien y el mal se encuentra en constante oscilación, con ciclos periódicos en los que uno predomina sobre otro, y es en los puntos álgidos de estos periodos en los que dicho equilibrio debe ser preservado. Así, aproximadamente cada cien años, las fuerzas oscuras alcanzan su apogeo y permiten al Príncipe de las Tinieblas, el vampiro maestro Drácula, caminar de nuevo sobre la Tierra, siendo la primera manifestación de su poder la aparición de una siniestra fortaleza. Una construcción que es en sí misma una criatura de caos y cuya silueta se recorta frente a una terrible luna. El castillo endemoniado de Drácula: ***Castlevania***.

Su aparición es el presagio de la destrucción de la humanidad a manos de las criaturas del inframundo, pero también la llamada a los defensores de las fuerzas del bien. Durante siglos, el clan Belmont, un linaje de guerreros destinados a detener el avance del mal y por cuya sangre corre un enorme poder ha combatido contra Drácula generación tras generación, legando de padres a hijos sus técnicas de combate, sus conocimientos y sobre todo su principal arma, una que solo alguien con la sangre de un Belmont puede empuñar sin ser consumido por el propio objeto: el látigo Vampire Killer, creado mucho tiempo atrás por medio de la alquimia; el único medio efectivo de hacer frente al inmenso poder de Drácula y aniquilarlo. Aunque no definitivamente, pues también cuenta la leyenda que Drácula no puede ser completamente destruido, pero sí sumido en un letargo durante el que continuará regenerando su poder hasta su siguiente resurrección pasados cien años. Para entonces, las buenas gentes de Valaquia y alrededores verán como un nuevo Belmont hace frente a los muros de Castlevania látigo en ristre antes de refugiarse en sus casas, estremeciéndose de terror al pensar que es una noche horrible para estar maldito.

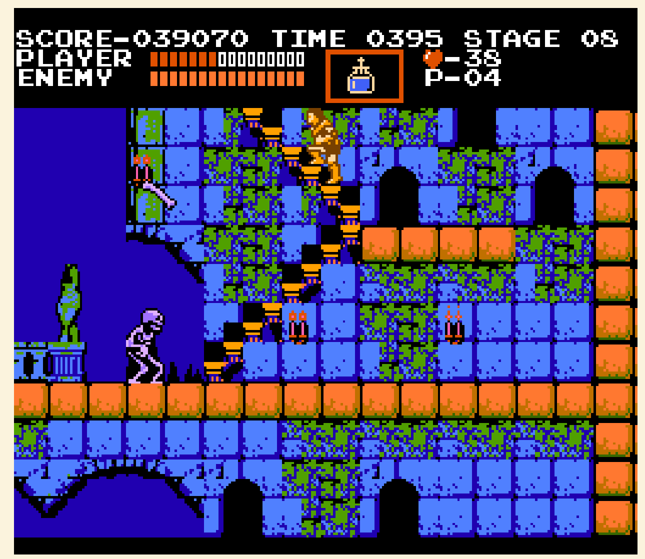


Simon Belmont ante la entrada a Castlevania. Se masca la tragedia.

Seguramente *Konami* no se imaginaba lo que tenía entre manos cuando en septiembre de 1986 lanzaba al mercado japonés un juego llamado ***Akumajō Drácula***, para la Famicom Computer Disk System primero y después para MSX y Nintendo Entertaintment System, que echaba en una coctelera a los monstruos más clásicos de las películas de terror de la Universal, agitaba bien y servía adornando con grandes dosis de plataformeo, un diseño de niveles que acabaría siendo marca de la casa y una dificultad de alto octanaje.

Un combinado apto solamente para hombres de pelo en pecho y callos en pulgares, que cuando se sintieron indestructibles al conseguir acabarlo con éxito jugaron al Contra al año siguiente y lloraron como nenas. Tal como cuenta el argumento del juego, corre el año

1691 y los transilvanos viven un periodo de paz que ya dura desde que Christopher Belmont se enfrentase a Drácula por última vez, de lo cual hace, *oh, wait*, cien años justos. Como siempre tiene que haber aguafiestas, un puñado de malutos aprovecha que es el momento ideal para resucitar a Drácula, con mortales resultados. Y así, Castlevania se alza una vez más y los lugareños acuden al actual descendiente del linaje sagrado: Simon Belmont.

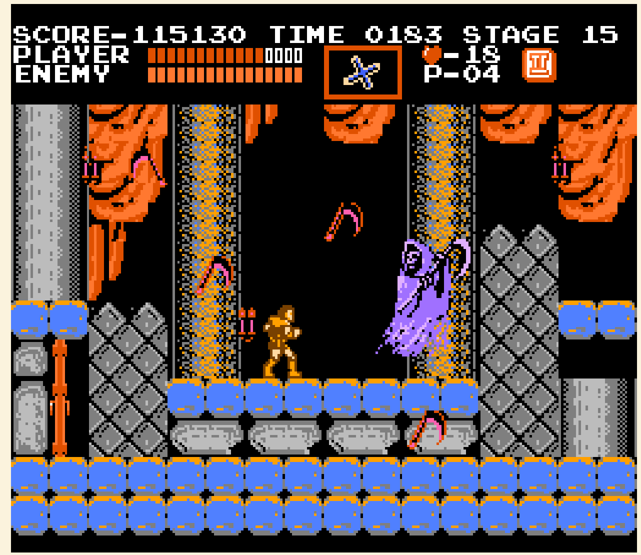


Las escaleras son un elemento siempre presente en el castillo.

A lo largo de seis niveles nos ponemos al control de Simon mientras se abre paso a través de las distintas estancias del castillo subiendo escaleras y saltando de plataforma en plataforma a latigazo limpio, comenzando por el jardín y la antesala y siguiendo por catacumbas, torreones, mazmorras y la mil veces maldita torre del reloj -que he aprendido a odiar desde el fondo de mi alma- hasta llegar al lugar más alto del castillo donde se encuentra la estancia personal de Drácula, quien nos espera para la batalla final. Por el camino nos enfrentamos a enemigos reconocibles por la imaginería propia de las ambientaciones de terror, como zombis, armaduras andantes, esqueletos o murciélagos, y otros salidos de la mitología y el cine como cabezas de górgona voladoras, momias o el mismísimo monstruo de la Laguna Negra, que viene con toda su familia. No faltan los subjefes y jefes de nivel, que forman una plantilla que ni Florentino Pérez, oiga. Entre otros y de memoria: un murciélago tamaño *king size*, el monstruo de Frankenstein, Igor, la Momia, o mejor dicho, las Momias, Medusa y como no, el lugarteniente de Drácula, la Muerte. Seguido de Drácula *himself*. Casi nada al aparato.



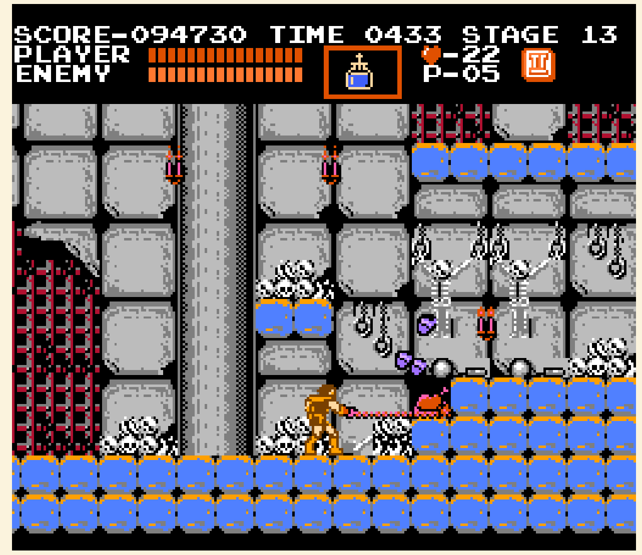
La marcha zombi.



La mismísima Muerte nos cierra el paso hasta Drácula.

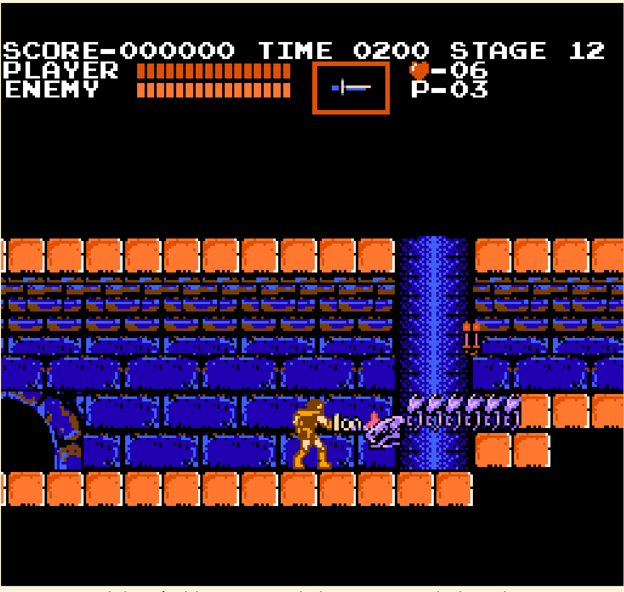
Pero no todo va a ser sudar sangre. Los candelabros que se encuentran por todo Castlevania, e incluso algunos de sus muros, contienen ítems que nos serán de provecho. Así, Simon puede potenciar el Vampire Killer, que de inicio es un látigo de cuero, hasta dos veces más convirtiéndolo en un látigo de cadena de mayor alcance y daño. Además, puede encontrar pociones que le hacen invulnerable, crucifijos que eliminan todos los enemigos de la pantalla y subarmas de distinto tipo y utilidad contra según qué enemigos: los cuchillos arrojadizos son proyectiles frontales, las hachas describen una parábola que permite eliminar enemigos en plataformas superiores, el agua bendita es de muy corto alcance, pero deja una llamarada estática en el suelo que inflinge un buen daño a los enemigos que la tocan, el reloj detiene el tiempo durante unos valiosos segundos, y la cruz… oh, la cruz. La cruz actúa como un boomerang barriendo la pantalla a uno y otro lado y es con mucho la subarma más preferible. Esto sumado a dos *power-up* marcados con los números romanos II y III que permiten lanzar respectivamente dos y tres subarmas simultáneamente causa estragos hasta en los más correosos jefes finales. Obviamente no hay barra libre en esta juerga y las subarmas tienen un coste que viene dado en corazones, que también recogeremos en los candelabros. En cuanto a los muros, hay algunos destructibles con estofados ocultos en su interior que nos vendrán de perlas, y mucho, para recuperar vida.

A pesar de que para la época parece que hay un arsenal más que bueno, no es plan de confiarse. *Castlevania* es un juego que progresivamente va exigiendo al jugador un salto milimétrico, unos reflejos felinos y unos nervios de acero para no estampar el mando contra el suelo, arrancarse la ropa y chillar de pura rabia como un poseso. Hay momentos en los que el acoso de los enemigos y sus pautas de movimiento son tales que hacen muy complicado encontrar un resquicio para poder no ya matarlos, sino esquivarlos, ya que aunque disponemos de una barra de vida que aguanta varios impactos, cada uno de estos golpes hará que Simon retroceda, resultando muchas veces en una caída al fondo de la pantalla y la pérdida de una vida. ¿Puntos de guardado, decís? Aquí no hay *passwords* ni saves, ya os he dicho que este era un juego de hombres. Pero tranquilo, impetuoso cazavampiros, hay continuaciones infinitas. Si entras en Castlevania, que sea para acabar lo que empiezas.



Un polvoriento muro puede ocultar un delicioso estofado.

Si algo distingue a *Castlevania* es esa atmósfera especial tan propia, y esto es en gran medida gracias a su banda sonora. Muchos llevamos en el recuerdo y en el MP3 las composiciones de Michiru Yamane para los juegos de la saga desde mediados de los 90, pero ojo, que tampoco en los principios iban mancos ni sordos. Los grandes temazos emblemáticos de la saga se los debemos a la señorita Kinuyo Yamashita, que ya nos regala los oídos en las primeras entregas con piezas maestras como *Wicked Child*, *Heart of Fire*, por supuesto el legendario *Vampire Killer*, o el *Bloody Tears* de ***Castlevania II: Simon's Quest***, melodías que el buen castlevaníaco no duda en tararear en cualquier situación.



El dragón blanco, otro de los enemigos habituales.

Castlevania fue el comienzo de una leyenda que acabaría teniendo una línea temporal de un milenio entero y que fue enriqueciéndose poco a poco con juegos mejores o peores, pero que por lo general siempre aseguraban un mínimo de calidad. A mi juicio uno de los iconos del mundo de los videojuegos, un plataformas por excelencia, y un titulo enorme por derecho propio que cualquiera debería probar al menos una vez en su vida. Y ahora, si me disculpáis, los engranajes de la torre del reloj están pidiendo 3 en 1 a gritos.



CHRONO TRIGGER
SQUARESOFT 1995
SUPER NINTENDO

RPG

Corría el año 1994 y las revistas de videojuegos hacían un anuncio a bombo y platillo. En Japón, bastante antes de que *Enix* y *Squaresoft* se fusionaran, miembros de las dos compañías se iban a reunir para crear un juego que editaría Squaresoft en lo más parecido a un crossover de superhéroes en la vida real. Las cabezas visibles del proyecto eran nada menos que Hironobu Sakaguchi, creador de ***Final Fantasy***, Yuji Horii, creador de ***Dragon Quest***, y Akira Toriyama, autor entre otros de *Dragon Ball* y diseñador perenne de *Dragon Quest* - a este hombre le pones dragones de por medio y se vuelve tarumba. En España la muchachada de la época sudábamos bastante de los dos primeros nombres, pero en cuanto leímos Akira Toriyama… ¡tío, Akira Toriyama! ¡El mismísimo Akira Toriyama, el culpable de que pasásemos buena parte de la infancia lanzando *Kamehamehas* imaginarios! *Fuá, nen, quédate tó loco*. Por los artículos empezaban a asomar algunas capturas y ya veíamos Gokus por todas partes, y no sin razón, al fín y al cabo Toriyama no se caracteriza por su variedad de diseños, y en las imágenes de los personajes del nuevo juego creíamos reconocer a algunos otros que ya habíamos visto en la tele. Como demonios occidentales que éramos se nos escapaba el auténtico quid de la cuestión, que de la unión casi incestuosa de *Final Fantasy* y *Dragon Quest*, las dos sagas de *RPG's* digitales más emblemáticas de todos los tiempos, podía salir un behemot videojueguil de proporciones titánicas que nos dejase a todos haciendo eses con el culo torcido y luego destruyese Tokyo. Para mi desgracia, no tenía una Super Nintendo, por no tener no tenía ni consola, y tuve que renunciar a mi parte de dulce, dulce *hype*.

Pasaron los meses y en 1995 ***Chrono Trigger***, el juego en cuestión, llegó, vio y la partió. Pero no aquí. Aquí veíamos desde la barrera los laureles y loas que Hobby Consolas y Superjuegos dedicaban a ese título creado por dioses entre mortales. Una obra de arte, decían. Pero no corras al Corte Inglés, pequeño Pepito, que no lo encontrarás allí. *Chrono Trigger* se quedó en un placer prohibido reservado sólo a los iniciados en el noble arte de la importación. Y fue precisamente en un Centro Mail donde lo vi de importación por primera vez. En una pequeña tele de unas 14 o 15 pulgadas se repetía una y otra vez la intro del juego. *OMFG!!!* ¿Pero qué veían mis ojos? ¿Dinosaurios? ¿Naves? ¿Robots descomunales? ¿Viajes en el tiempo? ¿Magias combinables entre personajes? ¡¿Por qué, en el nombre del cielo, por qué no estaba jugando a esto?! Pues porque como ya he dicho no tenía una Super Nintendo. Y no la he tenido hasta muchos años después gracias a eBay y un saleroso vendedor andaluz. Y ahora, gracias a los mismos medios y a un amable inglés cuyo *nick* no recuerdo, *Chrono Trigger* es quizá mi posesión más preciada y aún a día de hoy la mejor compra que he hecho en mi vida.



Chrono Trigger original de Super Nintendo desempaquetado y al completo.

Chrono Trigger es un *JRPG* que sigue la tendencia de los protagonistas silenciosos, casi autistas. En este caso es un zagal llamado ~~Goku~~ Crono que vive en el reino de Guardia, que se encuentra en plena celebración de los 1000 años de su fundación. Para la ocasión se celebra una feria en la que ~~Bulma~~ Lucca, única amiga conocida de Crono y, como diría Howard Wolowitz, a un accidente de laboratorio de convertirse en supervillana, presenta junto con su

padre Taban su última invención, una máquina de teletransporte. Mientras Crono se dirige al evento se tropieza literalmente con una chica un tanto hiperactiva que se presenta como Marle y se le apalanca para el resto de tarde. Durante la demostración del teletransportador con Crono como conejillo de indias todo parece salir bien, pero al ofrecerse ~~la rubia de Dr. Slump~~ Marle para un segundo intento, la máquina reacciona a un colgante que lleva al cuello y un vórtice aparece de la nada absorbiendo a Marle y desapareciendo en cuestión de segundos. Ante el desconcierto general y tras meditar unos segundos que a saber cuando volverá a pillar cacho, Crono recoge el colgante y pide a Lucca y Taban que recreen de nuevo el experimento para volver a generar el vórtice y partir en busca de Marle.

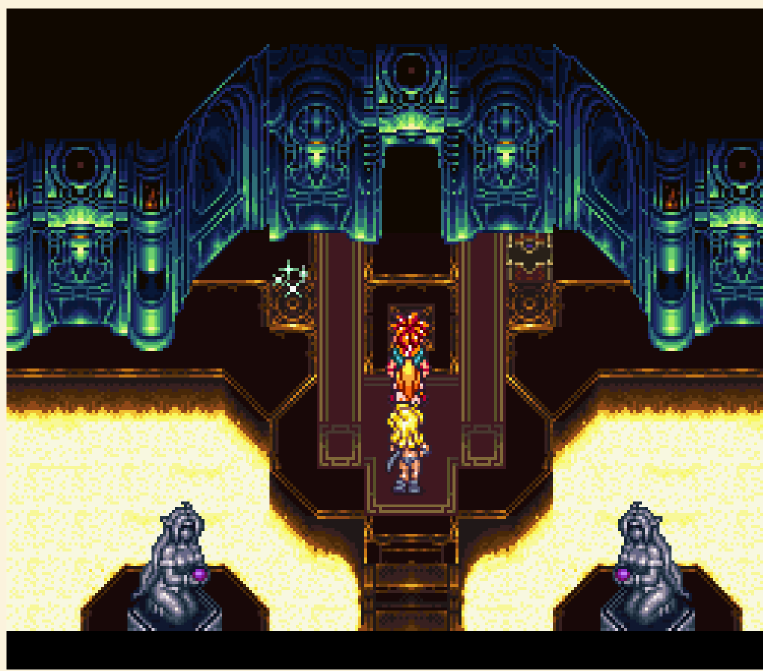


Los goombas según Square.

Crono acabará dando con sus huesos a las afueras de Guardia para descubrir que ha retrocedido 400 años en el tiempo y que Marle acaba de cambiar el curso de la historia. Pero ¿cómo es posible?, os preguntareis. En primer lugar porque es un videojuego, caramba, y en segundo, Lucca aparece para explicar a los amigos de la física cuántica que por lo visto hay repartidos por todo el mundo unos agujeros de gusano que interconectan entre sí diferentes épocas y lugares, y que basándose en la reacción de la máquina ha deducido cómo activarlos. Como si de Marty McFly y Doc Brown se tratase, Crono y la *action nerd* Lucca deberán deshacer el entuerto provocado por esa anomalía temporal con patas en la que se ha convertido Marle y evitar que el curso de la historia se altere, lo que podría llegar a provocar que alguno que otro de ellos desapareciese de la existencia.

Sin embargo, esto es sólo la primera de una serie de circunstancias que llevarán al grupo a saltar de época en época, hasta puntos tan dispares como millones de años en el pasado o un futuro lejano y apocalíptico que nos revela el meollo de todo el asunto. Según está registrado, una criatura llamada Lavos emergerá de las entrañas de la tierra en una fecha determinada y desencadenará el *armageddon* lanzando un ataque devastador que borrará del mapa a casi toda la humanidad. Cuando lleguen a ser conscientes de en qué están realmente metidos, los esfuerzos de Crono, Lucca y Marle se encaminarán a evitar los acontecimientos de una fecha muy concreta: el Día de Lavos en el año 1999, o lo que es lo mismo, el día del fin del mundo.

Por el camino a través del tiempo y el espacio iremos conociendo nuevos personajes, de los cuales algunos se acabarán uniendo al grupo y otros nos revelarán partes importantes de la trama del juego. Así conoceremos al espadachín Frog, víctima de una maldición que le ha convertido en una rana humanoide y que cuenta con una historia personal de venganza, por no hablar de un fenomenal tema musical. O a Ayla, la jefa de un poblado prehistórico que es una bestia parda acostumbrada a partirse la cara con dinosaurios. O el servil Robo, un androide con buen fondo procedente del futuro.



Los antíguos sí que se lo montaban bien.

Habrá también enemigos en cada etapa temporal, desde dinosaurios evolucionados hasta sistemas de defensa altamente tecnificados, pasando por políticos medievales un tanto idos de la olla. Pero si uno brilla con luz propia ese el hechicero Magus, que intentó con su ejército conquistar Guardia en el pasado y que, mira tú por donde, puede que esta vez se salga la suya. No obstante, en todo hay más de lo que se ve y quizá en el sitio más inesperado o en la época más inesperada aprendamos más sobre varios de estos personajes y sus vidas, porque Sakaguchi ya nos enseñó lo que valía un peine en a cuanto personajes carismáticos en ***Final Fantasy VI*** y aquí no se queda atrás. Avanzar en *Chrono Trigger* es vivir no una, sino varias vidas alejadas prácticamente por mundos de distancia, con sus claroscuros y sus momentos determinantes hasta que todas sin excepción coinciden en un punto marcado por el destino.

Como buen discípulo de *Dragon Quest* y *Final Fantasy*, *Chrono Trigger* hace gala de un supuesto, y enseguida entraré en detalle sobre esto, sistema de combate por turnos, con un pequeño detalle que lo hace más dinámico. Al comenzar la partida el juego nos da a elegir entre dos modos de batalla: activo o en espera. En el segundo tenemos nuestro tradicional combate por turnos, en el que cada personaje tiene una barra de acción que cuando se ha completa indica que el personaje está listo para actuar. Los enemigos en este modo esperarán a que hagamos nuestra acción, pero si elegimos el modo activo, los truhanes que enfrentemos actuarán cuando les venga en gana sin respetar nuestro turno, como ancianitas en una panadería. De todas formas estoy hablando de un sistema por turnos cuando realmente no es así. Decía antes la palabra “supuesto” porque en *Chrono Trigger* habría que hablar más bien de iniciativas, ya que en cuanto tengamos a más de un personaje listo para actuar, no necesariamente debemos seguir el orden, sino que podemos pasar de personaje en personaje

para decidir a nuestro antojo quién golpea antes y quién le sigue, lo que añade un componente estratégico, acentuado por las consabidas piezas de equipo que afectan a las características de los personajes, entre ellas la velocidad con la que la barra de acción se rellena.

Esto da pie a una característica que realmente da muchísimo juego, sobre todo en combates largos, y son los ataques combinados. Cada personaje aprende a medida que gana experiencia sus propias técnicas de combate y, a partir de cierto momento, conjuros mágicos basados en un determinado elemento innato a cada uno. Ahora bien, dos o tres personajes listos para actuar a la vez pueden combinar sus técnicas y conjuros para obtener lo que se llaman *Dual Tech* y *Triple Tech*. ¿Ataque en área *Cyclone* de Crono potenciado con la llamarada de fuego de Lucca? Tuyo es. ¿Lanzar una cura a todo el grupo con el *Aura Beam* de Robo y Marle? Hecho. ¿Y qué tal suena un ataque mágico combinado de tres elementos simultáneos? No dejes de probar el *Delta Force* o el *Dark Eternal*. Hay muchas combinaciones entre personajes y todas son útiles contra algún tipo de enemigo. Mención aparte merece el *X-Strike*, el combo por antonomasia de este juego que incluso Scott Pilgrim usa en una de sus novelas gráficas. Con estos elementos, los combates contra jefes en *Chrono Trigger* resultan realmente épicos y desafiantes, pero con la debida estrategia de grupo no hay nada que no se consiga. Y lo bien que te quedas luego, oye.



Se están rifando tortas…

Visualmente, *Chrono Trigger* lucía más que bien. El diseño de Toriyama estaba ahí, saltándote a la cara en cada pantalla. No sólo en los personajes, ojo. También en algunos escenarios, como el imponente castillo de Magus, se veía claramente la mano del bueno de Tori. También habría que reseñar el uso del famoso Modo 7, que a pesar de abrir las puertas del infierno pixeloso proporcionaba un par de momentos para el recuerdo en este juego. Y si de vista íbamos bien, de oído íbamos mejor. Estaba Nobuo Uematsu, el compositor de los *Final Fantasy* y estaba también Noriko Matsueda, que se había estrenado con el ***Front Mission***, pero sobre todo estaba Yasunori Mitsuda, un hombre al que debemos la fenomenal banda sonora del que sería precisamente la segunda secuela de este juego tras la novela interactiva ***Radical Dreamers***, ***Chrono Cross*** para *PlayStation*. Entre los tres nos ofrecen piezas que son un puro deleite, conformando el que muy posiblemente sea uno de los mejores apartados musicales del catálogo de Super Nintendo.





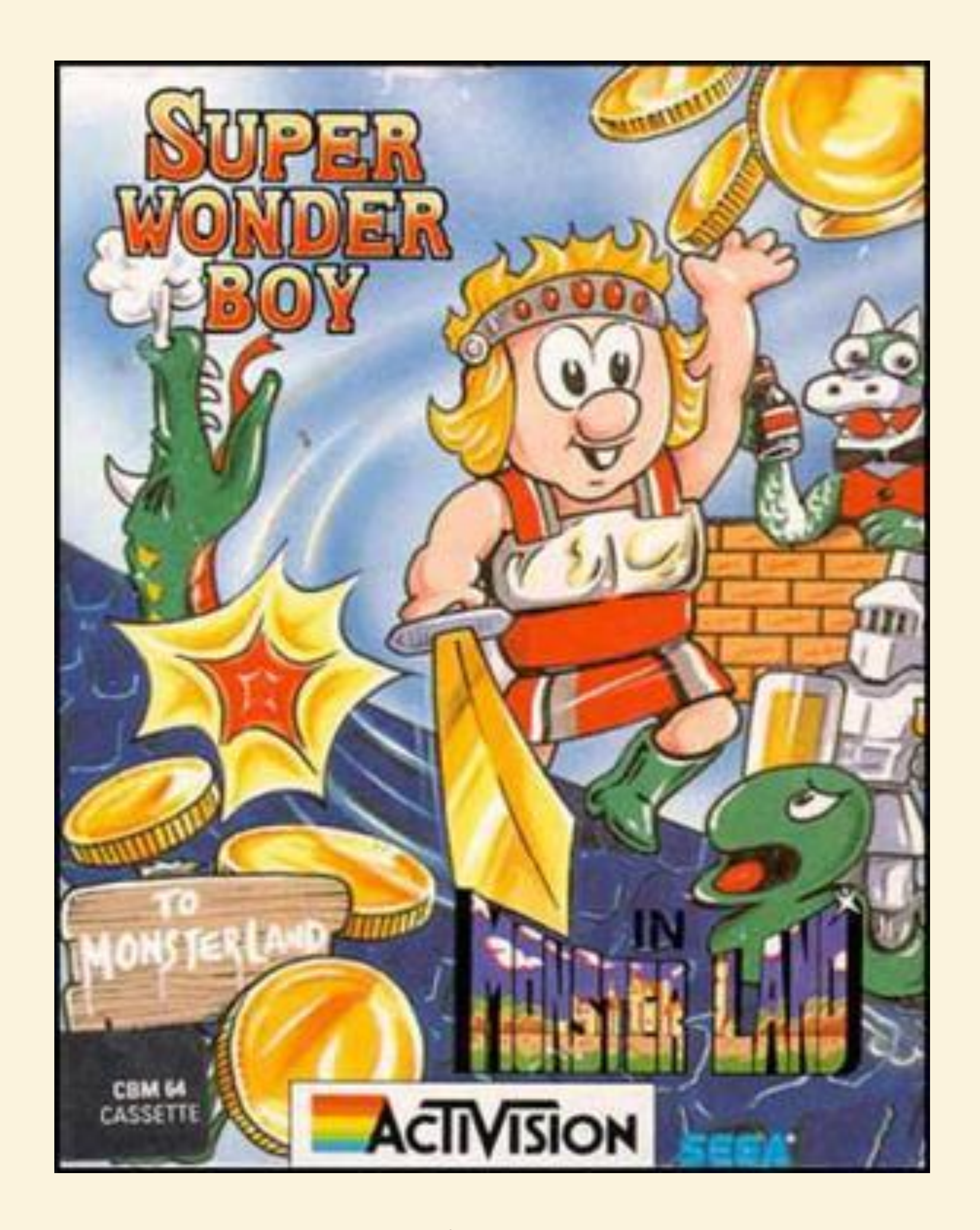
Izquierda: el grupo en plena batalla. Derecha: La Epoch se dispone a surcar el espacio y el tiempo.

Haciendo balance tenemos una historia grande en la que podemos encontrar tramas paralelas dependiendo de nuestras acciones, personajes muy definidos salvo Crono en su papel de protagonista genérico, combates entretenidos, enorme variedad de armas, enemigos y piezas de equipo, gran nivel visual y musical, una duración muy buena y la posibilidad de rejugarlo en el modo *New Game +* para ir sacando cada uno de sus trece, ahí es nada, trece finales alternativos. Y si os parecen pocos, sabed que el posterior *remake* de PlayStation y la relativamente reciente versión de *Nintendo DS* incluían, aparte de momentos del juego y su propia intro convertidos en secuencias de anime, algun que otro final más llegando hasta la cifra de dieciséis en el cartucho de DS. ***Chrono Trigger*** fue y sigue siendo para muchos el mejor RPG de Super Nintendo a caballo con *Final Fantasy VI* y uno de los mejores videojuegos jamás creados. Soy consciente de que el JRPG es un género que está en sus horas más bajas y que seguramente *Chrono Trigger* no hará mucha gracia a los jugadores de hoy en día, pero no quiero dejar de recomendar encarecidamente que cualquiera que quiera acercarse a este juego se haga con la versión de Nintendo DS y la pruebe. Si disfrutó con los clásicos RPG's de 16 bits, *Chrono Trigger* le atrapará irremediablemente y le transportará en el tiempo a una época pixelada de magia y fantasía. Además, mejor estar preparados no sea que Lavos asome su feo rostro en 2012.

Epílogo: 31 de diciembre de 2010. Recibo de mis amigos el siguiente regalo de cumpleaños.



Qué gusto da cuando le conocen a uno.



WONDER BOY IN MONSTER LAND/SUPER WONDER BOY
SEGA, 1987
ARCADE, SPECTRUM, CPC, C64, AMIGA, ST, PCE, NES, MASTER SYSTEM

Action RPG/plataformas

Es hora de volver a viajar al pasado, a una época poblada de salones recreativos que apestaban a tabaco rubio y hormona adolescente y en los que si uno aguzaba el oído podía escuchar los tintineos de ciertas musiquitas que pertenecían a las recreativas que, al contrario que otras que iban y venían, se acababan convirtiendo en residentes de larga estancia en la mayoría de los locales. Durante mi niñez, debajo mismo de mi casa había uno de estos salones recreativos, y pese a que yo sólo era un retaco de unos 11 o 12 años, de vez en cuando me asomaba a ese mundo de desenfreno teenager desde la barrera. Por suerte para mí, aunque entonces no era consciente de ello, no me daban paga aún, así que me conformaba con ir vagando por ahí como espectador mientras mis amigos jugaban; se podría decir que era lo más parecido a un groupie que llegaría a ser jamás.

De vez en cuando sonaba una de estas musiquillas y nos acercábamos con curiosidad a ver quién era el valiente que osaba desafiar a la máquina. En unos casos más que en otros, porque ciertos juegos no sólo se conformaban con que avanzases perdiendo el menor número de vidas posibles. No, había ciertas máquinas que para sacarles realmente el jugo requerían la figura de El Experto, aquel que o bien a costa de una cantidad obscena de monedas o de que le fueran transmitidos conocimientos que para el resto de mortales rayaban lo arcano de boca de otros Expertos (recordemos que no había Internet por aquel entonces), sabía exactamente qué hacer para desentrañar los secretos del *arcade*. Inmune a habladurías de aficionado como "*se te va a picar la máquina*", este ejemplar conocía los detalles de los juegos como la palma de su mano. Y creedme, era espectacular ver jugar a un Experto con pedigrí. Aquello era una especie de vals pixelado donde el hombre llevaba a la máquina, le hacía un giro con tirabuzón y aún le sobraba tiempo para echar una caladita al piti.



¿Pañales o faldón? Vosotros decidís.

Había una recreativa en concreto en que la música distintiva de la primera fase nos atraía como polillas a una lámpara, porque ver a alguien jugando sólo podía suponer dos cosas: o que era un novato y fracasaría miserablemente o que era un Experto que no apuntaba simplemente a llegar lejos, sino a obtener la mayor cantidad de monedas, vida y el mejor equipo posible. Y para ello había que saber, porque había muchas cosas escondidas, muchas puertas a las que llamar, muchos saltos que dar, muchos jefes por el camino, algunos muy duros de roer y que sólo se les podía hacer frente con determinados ítems para tener garantías de éxito. Comprenderéis que sí, que había que acercarse para ver de qué pasta era aquel que se atrevía a aceptar el reto de ***Wonder Boy in Monster Land***.

Para comenzar a hablar de este juego, habría que meterse en antecedentes y remontarse a 1986. La desarrolladora *Escape*, junto con *Sega*, había sacado una recreativa de nombre ***Wonder Boy*** en la que nos invitaba a controlar a un niño rubio con nombre de *GPS*, Tom-Tom, que iba correteando y saltando obstáculos en pañales según unos, taparrabos según otros, por diversos parajes a medida que iba perdiendo vida, la cual recuperaba cogiendo frutas. De vez en cuando y gracias a una adecuada patada a unos huevos enormes que había por el camino (suena feo pero es que era literalmente así) obtenía ventajas como la capacidad de lanzar primitivos *tomahawks* de palo y piedra, o se apuntaba a la moda *skater* cabalgando un patinete con su casco y coderas reglamentarios.

Si alguien fue propietario de una *Game Boy*, una *PC Engine* o una *Nintendo Entertaintment System*, o mejor, de una de esas *NASA* de las que Hyde80 nos habló magistralmente en el foro, en este momento estará presto a dar un manotazo en la mesa y levantarse con dedo acusador a lo Phoenix Wright para decir que ese juego se llamaba ***Adventure Island*** y que era de *Hudson Soft* y no de Sega. Todo tiene su explicación, queridos jugones: Sega mantuvo los derechos sobre el personaje y el título del juego, mientras que Escape, luego *Westone*, podía licenciar el resto para otros sistemas. Pero más tarde volveremos sobre esto.



¿Escaleras? ¿Para qué?

Wonder Boy tuvo su éxito y Sega le dijo a Westone: *"¿estás pensando lo mismo que yo?*". La desarrolladora se lo jugó a cara o cruz entre "*secuela*" y "*gatetes bailando vestidos de persona*" y al parecer acertó la respuesta. En 1987, el rubiales saltarín volvía a la palestra en el juego que nos ocupa, manteniendo el componente plataformero, pero escorándose hacia la videoaventura, género ya olvidado de bonito nombre que pese a estar más orientado a la acción acabaría fagocitado por lo que hoy llamamos *RPG*. De paso inauguraba una saga paralela de juegos con la misma mecánica conocidos bajo el subtítulo original japonés de este arcade, ***Super Wonder Boy: Monster World***. Diez años después de los acontecimientos de su precuela, el tradicional periodo de paz que suele haber en estos casos se va al garete con la aparición del dragón Meka y su ejército de monstruos. Los lugareños recurren al mozalbete brincador que hace una década se ganó el apodo de Chico Maravilla, quien para entonces ya ha pegado el estirón, cambiado la voz y criado vello donde antes no tenía, porque apunta maneras de ser un héroe legendario. Como podéis apreciar no éramos muy exigentes con los argumentos en aquellos días; lo que en realidad queríamos era jugar y lo queríamos aquí mismo y ahora.

Lo que comenzaba a continuación era una epopeya que llevaba a Tom-Tom a recorrer un camino de 11 fases en pos de mejorar como héroe y obtener el poder necesario para romperle la crisma a Meka y patear su draconiano trasero hasta allende fronteras. El lavado de cara de este *Monster Land* con respecto al primer *Wonder Boy* se deja ver desde el primer instante de juego cuando se observa un espacio a la izquierda de la pantalla que nos muestra un reloj de arena, los objetos y las monedas que llevamos encima y un contador de corazones que representa la vida, la cual no solo perderemos con golpes, sino que si nos encantamos mucho se apagará un corazón con cada vuelta del reloj de arena. A pocos metros del comienzo, tras llamar a una puerta en un tronco hueco se nos informa de que el destino de la región descansa sobre nuestros hombros y se nos da una espada corta y una pócima revitalizadora, el desayuno de los campeones.



Apoya al pequeño comercio. Nunca se sabe dónde puede hacer falta una tienda.

Y a partir de ahí, tú verás. Ya no es cuestión de ir más a pelo, hay que buscarse las habichuelas para, a golpe de espada, ir ahorrando y comprar en los sitios adecuados equipo de cada vez mejor calidad. Las botas, para correr y saltar más. Las armaduras para resistir más y mejor. Y los escudos, como es lógico, para parar proyectiles. Cada uno de estos elementos va siendo cada vez de mejores materiales, y si cuidamos tanto la salud como la economía y llamamos a las puertas adecuadas podemos llegar a completar el *set* de equipo legendario con el que ir bien guapos a la batalla final. Porque ese es otro detalle que llamaba poderosamente la atención. El sprite del protagonista cambiaba en función del equipo y arma que llevaba puesto, de manera que podíamos tener controlado a primera vista qué cosas llevábamos puestas que convendría ir renovando. Aunque este cambio era sobre todo en la paleta de colores, sí que observábamos como Tom-Tom pasaba de ir a pecho descubierto a lucir coraza al agenciarse una armadura. Sin embargo, las espadas no se venden en tiendas, hay que arrancárselas a ciertos subjefes de sus frías manos muertas, lo cual con alguno que otro, como un gorila gigante que lanza piedros de respetable tamaño, no es cosa fácil y suele pasar que se salga con una nueva y mejor espada pero con un puñado de corazones menos, y quizá hasta sin poción revitalizadora.

Aparte del equipo ya mencionado, por el mapeado podíamos hacer otras adquisiciones, como por ejemplo armas de apoyo para no depender sólo del combate cuerpo a cuerpo. Tom-Tom podía llevar encima bombas que lanzaba como si fueran granadas y conjuros de distintos tipos como tornados capaces de recorrer el suelo rebotando en paredes, relámpagos o bolas de fuego, siempre en lotes de hasta 9 de cada, pero pudiendo tener de todo a la vez. También podía rellenar los corazones gastados en los hospitales por un módico precio, o tomarse un respiro degustando un cóctel o una cervecita en bares donde de paso

daban información sobre los jefes de nivel. Esto era de suma importancia en el caso concreto de Sphinx, un *boss* al que es posible derrotar sin mover un dedo contra él, siempre y cuando aciertes la pregunta que te formula. Las monedas y sacos de ellas con las que pagar la cuenta las daban los enemigos derrotados, e incluso se podía conseguir algunas ocultas saltando en el punto adecuado. Pero hay que tener en cuenta que el dinero sólo lo veremos la primera vez que matemos al bicho en cuestión. Nada de esperar al *respawn* y sacar beneficio, no señor, hay que mirar muy bien lo que se gasta en este juego porque el dinero, como en la vida real, no crece en los árboles. Bueno, en este caso pueden caerte unas moneditas de alguno de ellos si saltas donde debes, pero no es esa la cuestión. No sólo daban calderilla los distintos enemigos, todos con una especie de broche cuyo color variaba según estaban más cerca de morir, también en ocasiones podíamos recoger bombas y conjuros o *power-ups* temporales para hacer la gesta más llevadera. Estos power-ups eran los que realmente ocupaban las ranuras del inventario, y tenían los siguientes efectos:

-**Guantelete**: aumenta el poder de ataque.
-**Yelmo**: aumenta la defensa.
-**Capa**: vuelve etéreo a Tom-Tom unos segundos.
-**Botas aladas**: permiten planear en el aire tras un salto.

Y de forma permanente hasta que fuesen usados teníamos:

-**Poción**: rellena la vida cuando perdemos el último corazón.
-Un **ítem especial** de la *side quest* del Emblema del Héroe.

En determinadas puertas se esconden personajes que nos ayudarán en la aventura si les visitamos a todos cuando toca y usamos algún que otro objeto. El premio es recibir el Emblema del Héroe, que nos identifica como tal, y que al final supondrá contar a nuestra elección bien con una campana que nos indica el camino por el laberinto tras el que se esconde Meka, o bien un rubí que de primeras reduce a la mitad la salud del nefasto dragón, y deja al descubierto su particular secretillo.



Meka, un dragón que no apuesta por el talante.

Con estos elementos se adorna la acción de *Wonder Boy in Monster Land*, donde recorremos niveles en los que cada vez se irán haciendo más patentes las plataformas y donde para abrir los torreones que dejan pasar de uno a otro tendremos que acabar con los

pertinentes *bosses* para obtener la llave. Ni qué decir tiene que o vamos bien pertrechados o estamos listos de papeles, y aún así muchos no son una perita en dulce. Perder la poción supone que o damos con el cuchitril recóndito donde venden otra (he contado tres en todo el juego pero puede que se me haya pasado alguno) o la llevamos clara si esperamos salir airosos. También el equipo que llevemos nos puede jugar una mala pasada según la versión del juego. En algunas, principalmente las de 8 bits, llevar botas de cuero o de los primeros materiales del juego puede hacer que nuestro control sobre Tom-Tom se vaya de madre y coja una inercia no deseada que nos despeñe de una plataforma o haga que nos traguemos un enemigo que ronde por ahí.

Como recreativa que es y que seguía la filosofía de liquidar rapidito al jugador para que cayesen más monedas, el juego es muy, muy exigente y su dificultad muy, muy pronunciada. Una mala caída en una zona de pinchos o lava puede devorar los corazones antes de que podamos siquiera volver a tierra firme. Incluso en los casos más inocuos, un salto mal ajustado hará que nos perdamos un sitio que debíamos visitar o un elemento que debíamos comprar. Razón de más para aplicarse y seguir las enseñanzas del Experto, porque, amigo, completar este juego te hacía sentir como un titán y te daba el derecho propio de apoyarte contra el mueble de la máquina y entonar el tradicional “*así no se hace, ¿te lo paso?*” con el que a todos nos han regalado los oídos, pero con conocimiento de causa y autoridad.



Izquierda: versión Spectrum. Derecha: versión Amstrad CPC. Busca las diferencias.

Wonder Boy in Monster Land era un hit en los recreativos por derecho propio, así que para acallar las ansias de los fans enfervorizados, como por ejemplo las mías, era cuestión de hacer versiones domésticas. *Activision* se encargó de publicar las de los ordenadores personales de 8 y 16 bits, añadiendo un “*Super*” delante del título en Spectrum, Amstrad CPC y Commodore 64, y dejándolo tal cual en Amiga y Atari ST. Los dos ordenadores europeos de 8 bits recibieron una versión más que digna teniendo en cuenta que había que currárselo para adaptar una recreativa y salvar las distancias técnicas, que eran muchas. La primera de ellas, común a todas las versiones de ordenador, era la frecuencia con la que el juego tenía que cargar al cambiar de mapeado, seguramente la razón de que el juego saliese en disco y no en cinta, por lo menos en Amstrad, algo que hubiera sido una verdadera tortura. Yo tuve en su día la versión de disco en mi fiel CPC 6128 y pasé días y días maravillado ante lo que en realidad era un simple port del juego desarrollado en Spectrum, algo que por otra parte no era muy raro, pero que mantenía la mayoría de factores que resultaban atractivos de la máquina original: los objetos, los enemigos, las mejoras, las monedas ocultas… todo estaba ahí en tu propia habitación sin tener que pagar un duro por cada partida. Al venir de un desarrollo para Spectrum, la paleta de colores era sacrificada por una mayor definición y una cierta lentitud que no era tanta en el compatible de teclas gomosas, aunque por otro lado era visualmente más relajada, ya que el querer usar un colorido en Spectrum que recordara a los escenarios originales daba resultados un tanto molestos para la vista como contornos rojos sobre fondo amarillo en zonas como la caverna. La pega era que las continuaciones obligaban a comenzar

el nivel sin dinero ni equipo, algo que impulsaba más a cargar el juego de nuevo que a seguir la aventura.

En Commodore, como de costumbre, era otro cantar. La superioridad técnica del *C64* sobre el resto de ordenadores de 8 bits daba para que sonaran las mismas músicas que acompañaban a la recreativa en vez de los escasos efectos de sonido, cuando no directamente el silencio, que reinaban en Amstrad y Spectrum. Además, el juego lucía muy bien con gráficos coloridos aunque fuese con los tonos apastelados del C64 y era una versión auténticamente notable. Incluso contaba con el truco de la recreativa mediante el cual, moviendo el *joystick* a izquierda y derecha al obtener monedas ocultas, alguna que otra multiplicaba su valor aleatoriamente y se plantaba en 60 y pico frente a las no más de 9 que usualmente daban.



Pantalla de la colorida versión de Commodore 64.

Y como era también lógico y habitual, los ordenadores de 16 bits recibían la adaptación más llamativa. Sin embargo, y pese a que visualmente el juego pintaba bastante bien con más colores en pantalla que el resto, faltaría más, había un ligero inconveniente que a veces se agravaba un poco más, y es que el área de juego se había visto un pelín reducida para aprovechar la parte superior como *HUD* y en ocasiones la cámara seguía al protagonista a baja altura, cosa que molestaba a veces en ciertos saltos donde no veías dónde aterrizabas. Aparte de este hecho, otro de los puntos donde se cebaron los análisis de la época fue en el sonido. Las músicas eran las mismas que las del arcade, pero la calidad era similar a como si sonara a través de un embudo. Escuchar la soberbia banda sonora de juegos como Blood Money y luego comparar con estas versiones es sangrante, no tanto por la calidad de las partituras sino por la nitidez del sonido. Es una pena, porque son detalles que empañan unas conversiones para Amiga y Atari ST, prácticamente idénticas entre ellas, que no dejan de ser buenas pero que de otro modo hubieran sido magníficas.



Pantalla de Amiga. O quizá de Atari ST. Tanto monta, monta tanto.

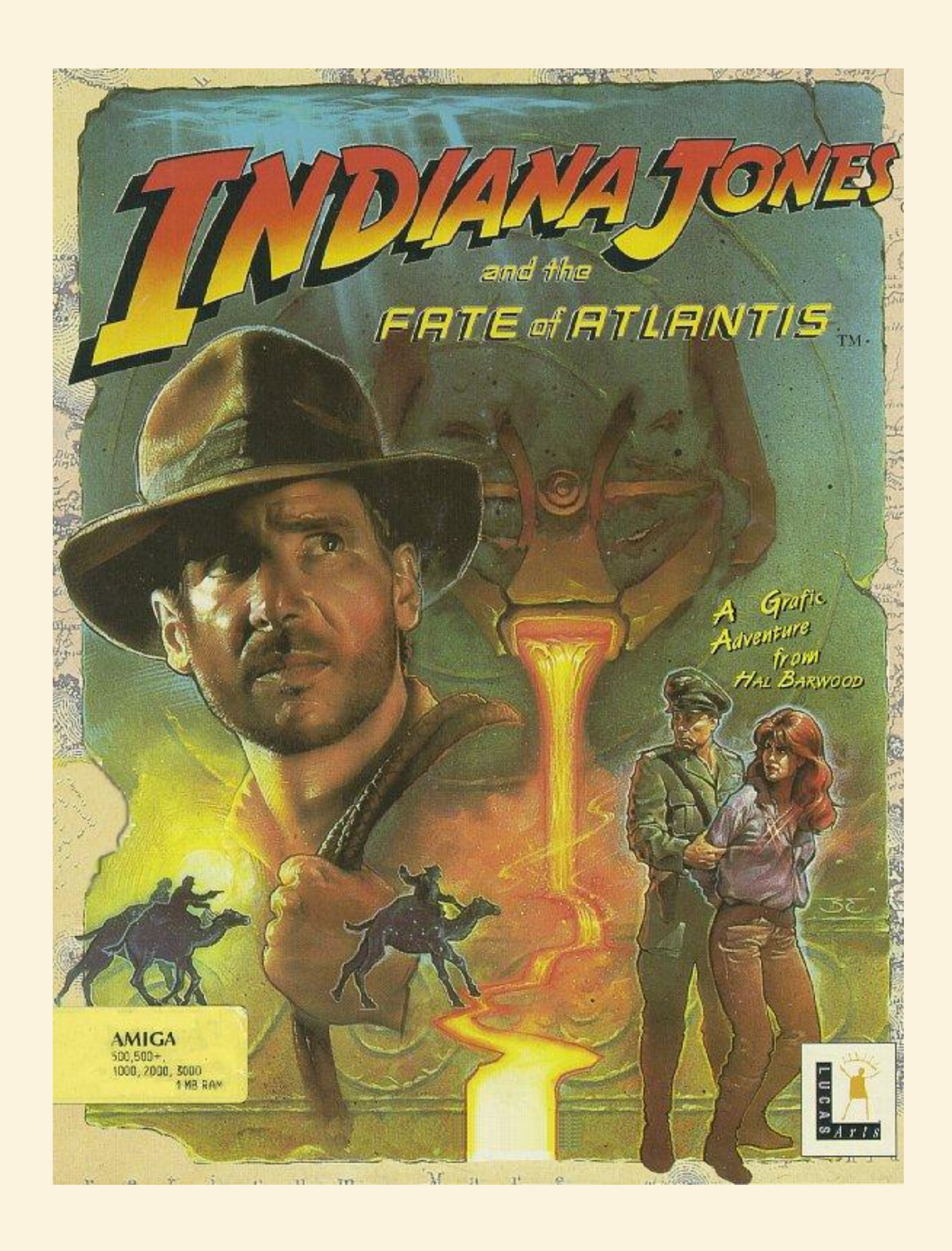
Para las versiones de consola, exceptuando una gran versión para Master System a cargo de la propia Sega, se acudió a un viejo conocido, Hudson, que en virtud del acuerdo antes mencionado ya se encargó de transformar *Wonder Boy* en *Adventure Island*, y a *Jaleco*. Los primeros se sacaron de la manga una pedazo de conversión prácticamente perfecta para la consola PC Engine/TurboGrafx-16 de *NEC*. Al ser título y personaje propiedad de Sega, Hudson tiró por una licencia de anime y adaptó algunos *sprites* para que se correspondieran con los protagonistas de la serie *Bikkuriman* (si a alguien le suena *Super Fénix*, emitida en los inicios de Telecinco, es justo la continuación de esta serie) y así el juego fue rebautizado como ***Bikkuriman World***. Tanto jugabilidad como sonido eran clavados, lo más parecido a estar a los mandos de la recreativa, solo que con otros personajes y en riguroso japonés. En cuanto a Jaleco, su adaptación para la Nintendo Famicom System, lo que venía siendo la NES en Japón, tiró por los derroteros siempre agradecidos de la novela *Viaje Hacia el Oeste* en su cartucho ***Saiyuuki World***, con un Sun Wukong, o Son Goku para los japoneses, metido en un juego mucho más diferenciado a nivel de diseño que el resto de versiones.



Izquierda: Bikkuriman World para PC Engine, una gran conversión. Derecha: la metamorfosis de Tom-Tom en Sun Wukong en Saiyuuki World.

Por último, mencionar que la travesía de Tom-Tom acabó dando cuatro entregas para las consolas de Sega, recopiladas en PlayStation 2 bajo el título de ***Monster World Collection***. Estas fueron la secuela directa a esta historia, el celebradísimo ***Wonder Boy III: The Dragon's Trap*** para Master System y Game Gear; cambiando a la portátil por la Megadrive, el medio-*remake* ***Wonder Boy V: Monster World III***, y la última y primera que cambiaba de protagonista y ambientación, ***Monster World IV***, dando paso a que fuera Arsha, una chica de pelo verde y pantalones bombachos acompañada de un bicho azulado la que fuese a saltos por unos parajes de tintes arábes. Y entre medias un nuevo arcade fuera de esta saga que repetía número: ***Wonder Boy III***. Pero todo esto, como se suele decir, es otra historia.

Por ahora, volvamos de nuestra excursión a los ochenta y dejemos que los chavales disfruten de la destreza del Experto envueltos en la humareda de unos cuantos Winstons y Marlboros bajo una banda sonora de Bon Jovi, porque un día puede que alguno juegue a *Wonder Boy in Monster Land* y cuando se enfrente a Sphinx y éste le pregunte qué comió anoche para cenar, no querrá arriesgarse a fallar la respuesta.



INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
LUCASARTS, 1992
PC MS-DOS, AMIGA, APPLE II, FM TOWNS MARTY

Aventura gráfica

Indiana Jones. El hombre. La leyenda. El arqueólogo de la cazadora de piel y el sombrero que no se deja atrás ni por saber morir es una figura arraigada en la cultura universal. Imitado por muchos, adorado por todos. Durante muchos años la cuadrilla de amigos rememorábamos esas tres películas que nos habían dejado patidifusos y recordábamos al nazi de las gafas en *En Busca del Arca Perdida*, o a Mola Ram arrancando corazones de cuajo, o al propio Indy a guantazo limpio encima de un tanque. Pero en estas conversaciones, algunos de nosotros sonreíamos por lo bajini y nos lanzábamos miradas cómplices, como el que sabe un secreto reservado a un grupo selecto de gente, y es que algunos de nosotros conocíamos una aventura, aún mayor si cabe, que la gran mayoría del público no llegaría a ver en sus pantallas de televisión. Algunos de nosotros habíamos visto al hombre que desenterró el Arca Perdida, que encontró el Templo Maldito y que siguió la Última Cruzada embarcarse en la búsqueda de uno de los mayores mitos de la historia de la humanidad. Algunos de nosotros, que por entonces teníamos un PC o un Amiga, habíamos jugado a ***Indiana Jones and the Fate of Atlantis*** y, de alguna manera, sentíamos que llevábamos una película de ventaja sobre el resto.



Esta noche, en Cuarto Milenio, el extraño caso de la ciudad que se hundió en las aguas. Y a continuación, el enigma de la médium que no era fea.

Porque este juego destilaba aires de superproducción por los cuatro costados. *Lucasarts* ya había realizado con éxito la adaptación de ***Indiana Jones y la Última Cruzada*** en 1990 y sólo dos años después se descolgaba con esta nueva entrega de las andanzas del doctor Henry Jones Jr. volviendo al género que en aquel entonces mejor le sentaba, el de la aventura gráfica. Detrás del proyecto, bajo la ilustre producción ejecutiva de George Lucas y Steven Spielberg estaba el buen hacer de una compañía que nos había brindado anteriores hitos del género como fueron ***Maniac Mansion*** o ***The Secret of Monkey Island***. Al juego se le conocía como *Indy 4* y no tardábamos mucho en averiguar por qué. Los acordes sintéticos del famoso tema de Indiana Jones compuesto por John Williams nos recibían tras finalizar la carga e introducir las necesarias claves de protección. Y mientras tanto, la que era posiblemente la mejor secuencia de créditos jamás habida en un juego hasta entonces nos daba la oportunidad de reencontrarnos de puntillas con el sistema *SCUMM* mientras el sufrido doctor Jones, no le llaméis Junior, comenzaba a trompazos la búsqueda de una curiosa estatuilla en el Barnett College, el campus donde da clase, a petición de su colega Marcus. El motivo es que un tal señor Smith está interesado en la extraña pieza.

Tras la breve pero aparatosa búsqueda en la que Indy, como es habitual, se lleva más de un coscorrón, entramos en los prolegómenos del verdadero argumento. La estatuilla que tanto interés despertaba en el enigmático señor Smith ocultaba en su interior un par de

curiosas cuentas de un mineral desconocido. Smith, cuyo nombre apestaba a seudónimo de todas formas, se revela entonces como Klaus Kerner, un pérfido oficial nazi que roba la estatua a punta de pistola y se da a la fuga, no sin intercambiar antes algún sopapo con Indy, quien consigue en el forcejo quedarse con su gabardina y averiguar que las mentes pensantes al servicio de Hitler parecen estar interesadas en ciertos objetos hallados en una expedición suya a Islandia, lo cual podría llevarles hasta Sophia Hapgood, su asistente en esa expedición y reputada médium en la actualidad. Como si de un Tristanbraker cualquiera se tratase, la otrora arqueóloga se dedica a dar conferencias acerca de teorías delirantes sobre la Atlántida y su civilización superavanzada proclamando que un espíritu atlante le guía. Cantamañanas o no, el doctor Jones decide avisar a su compañera embarcándose ambos en un viaje que les llevará a parajes como Creta, Argelia o Montecarlo hasta llegar a dar nada menos que con el continente perdido de la Atlántida, cuya tecnología asombrosa basada en el poder del mineral llamado *orichalcum* podría convertir a meros hombres en auténticos dioses. Qué no haría pues con todo el potencial militar del Tercer *Reich*.



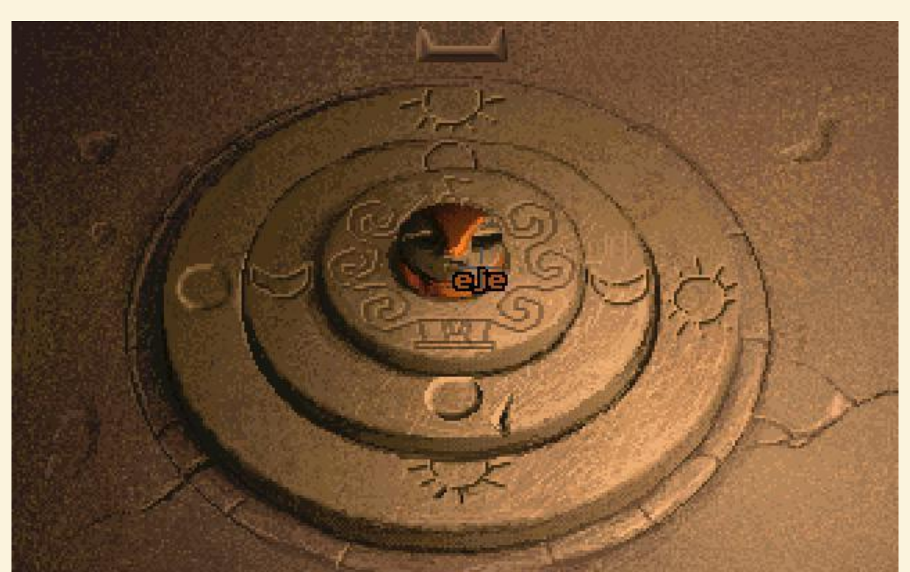
Ni el sombrero, ni el látigo ni el mapamundi pueden faltar en una aventura de Indy.

Una cosa que puede llamar la atención a día de hoy es que a pesar de que hay diferentes modos de juego, en *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* no hay menús preliminares. La forma de encarar la aventura queda a elección del jugador y se determina por ciertas decisiones en momentos concretos. Podemos decidir en pleno juego si aceptamos que Sophia nos acompañe y nos preste su ayuda, o si por el contrario decidimos apañarnos solos a costa de dar un mayor rodeo en algunas situaciones. Incluso si nos decantamos por la opción solitaria, tenemos dos formas de proceder: a las bravas o usando el ingenio. Tú decides si quieres ser un hombre de acción sin complejos a la hora de liarte a soplamocos con las tropas nazis o si prefieres la sutileza y elegancia de engañarles resolviendo puzzles, eligiendo los diálogos adecuados y combinando los objetos precisos. Ofrecer un sándwich de fiambre a un hambriento soldado alemán puede ser tan eficaz como un puñetazo demoledor al mentón. La elección está en vuestras manos.



Los guiños y el sentido del humor son elementos constantes.

El mecanismo del juego se basa en el motor SCUMM (*Script Creating Utility for Maniac Mansion*), que es una especie de híbrido entre lenguaje de programación y motor de juego desarrollado por Ron Gilbert para *Maniac Mansion*. En él se nos muestra un inventario de objetos y una serie de verbos con los que actuar tanto con ellos como con los elementos interactivos que presente la pantalla en ese momento. Un clic izquierdo del ratón llevará a cabo la acción que hayamos seleccionado, que por defecto será Ir a. Sin embargo, si dejamos el cursor sobre alguno de estos objetos se iluminará un verbo asignado a él de forma predeterminada que activaremos con un clic derecho. Según el progreso que el jugador muestre, al final de la aventura se otorgan unos puntos de Coeficiente Indy sobre un máximo de 1000 y se nos obsequia, de nuevo según una decisión crucial, con uno de los dos finales que el juego contempla. Tres si contamos la desafortunada posibilidad de que muramos en el intento. Así es, Indiana Jones también puede morir, incluso en una aventura gráfica.



¿Juguete de párvulos? No, tecnología atlante. Y de la buena.

La dificultad del juego no llega a convertirlo en imposible, pero sí lo puede hacer muy frustrante por momentos. Incluso en el modo más fácil es frecuente atascarse en algún punto en el que nos devanemos los sesos en busca de una solución que en ciertos casos puede ser algo rebuscada, marca de la casa Lucasarts por otra parte. Aunque aquí no se llega a los

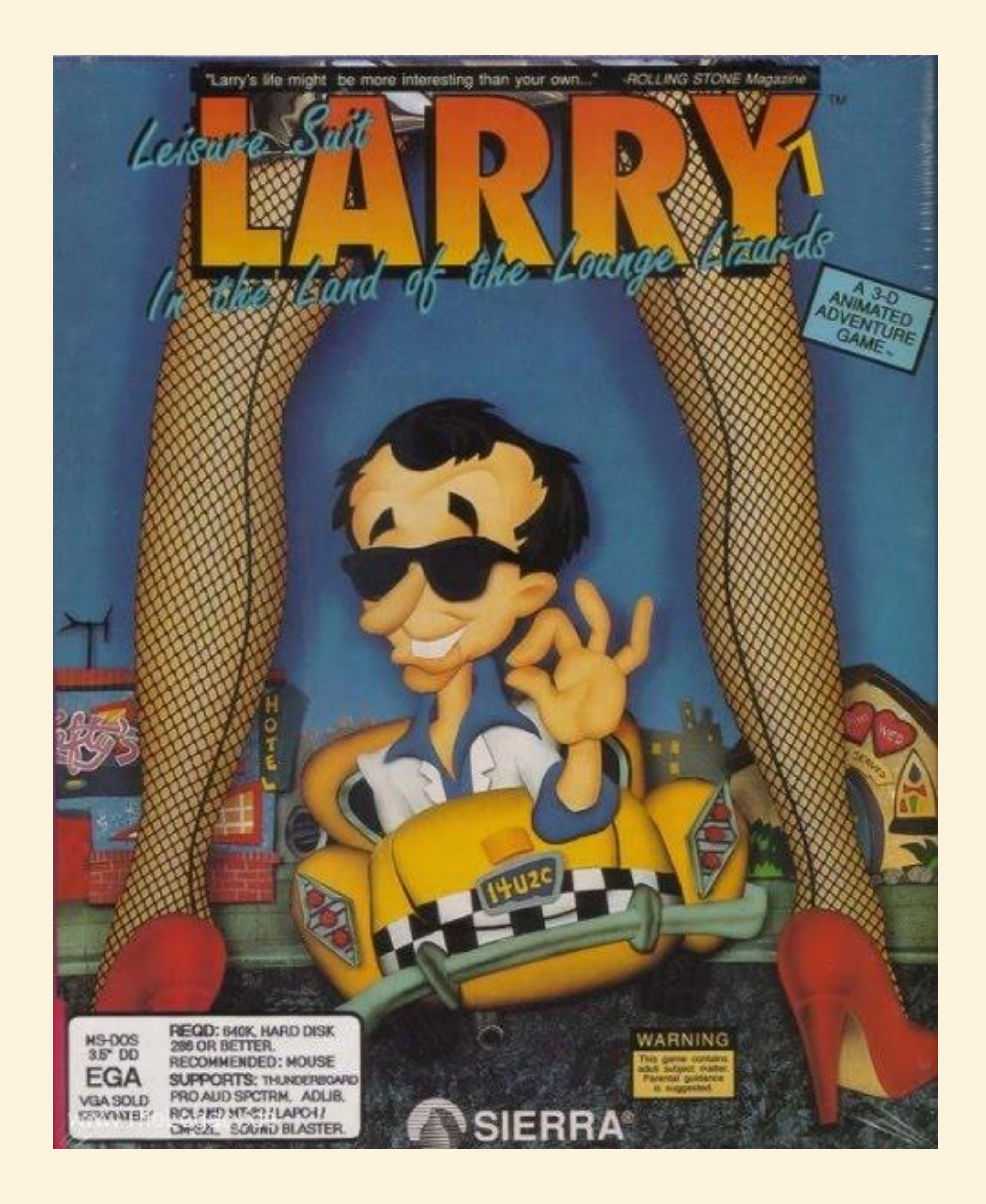
extremos de hipnotizar a pobres primates para usarlos de llave inglesa, más de una vez estaremos mirando la pantalla como quien contempla un tablero de ajedrez buscando esa pista que falta, ese *píxel* perdido en el que no hemos pulsado o ese objeto escondido que nos hemos dejado.

La recompensa al final es grande. Completado el juego, la sensación de que *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* es, en efecto, la cuarta película que debería haber sido, compensa la resolución de todos los enigmas para obtener en conjunto una aventura espectacular, con elementos reconocibles de la serie como la fobia a las serpientes o referencias directas a anteriores films como un grabado del Arca de la Alianza en unas excavaciones ante el que Indy dice *"Esto ya lo he visto antes."* o la observación que hace al coger una taza hecha de piedra: "*Este NO es el cáliz de un carpintero*". Spielberg, amante de la parapsicología y muy posible fan de Íker Jiménez, debió quedar muy satisfecho con una trama en la que Hal Barwood y Noah Falstein hicieron muy bien los deberes y se empaparon bien de las teorías e hipótesis sobre la Atlántida, terminando en un final apoteósico, muy en la línea de los de las películas, que no hubiese desmerecido para nada en la gran pantalla.



Los nazis, esa gente dicharachera.

Así pues, cuando hace cosa de unos tres años el renqueante Harrison Ford volvía a embutirse en la cazadora, uno no podía evitar acordarse de ese viaje a la Atlántida que nunca fue y que oye, ya puestos a meter alienígenas y OVNI's de por medio, bien les hubiera lucido en su día. Es una lástima porque Indiana Jones, el de verdad, estuvo todos estos años en un puñado de discos de 3,5 pulgadas. Y estaba mejor que nunca. Y aunque no le valió una película, sí tuvo una adaptación al cómic de la pluma de Dan Barry, dibujante de *Flash Gordon*, llamada *Indiana Jones y las Llaves de Atlantis* que fue editada en España por *Norma Editorial*. Sea como fuere, yo por lo menos era de los que se sonreían porque a mí ya no me lo contaba nadie.



LEISURE SUIT LARRY IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS
SIERRA, 1991
PC MS-DOS, AMIGA, ST, APPLE II, TRS-80

Aventura gráfica

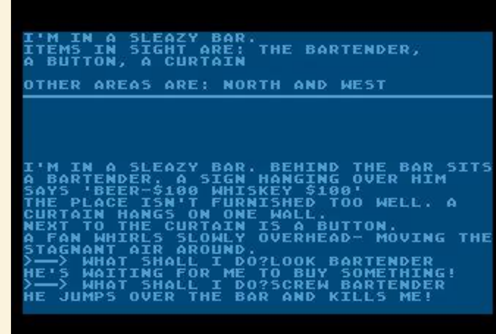
Os presento a Larry Laffer. Larry es un tipo normal y corriente, que se gana la vida vendiendo *software* a domicilio, una profesión tan digna como cualquier otra. Pero un día, Larry cae en la cuenta de que al mirarse al espejo sólo ve a un cuarentón que vive con su madre y que nunca ha conocido mujer. ¿Es ésta la vida que merece? ¿Acaso el sueño americano le está vetado? ¡Ni hablar! Puede que se esté quedando calvo, puede que no llegue a ser rico, pero por Dios que si de Larry depende no va a morir virgen. Por ello, nuestro héroe decide un buen día vender su coche, comprarse un elegante (según sus cánones) traje de poliéster y una cadena de oro, y con el efectivo que le queda en el bolsillo pasar la noche de su vida en la ciudad de Lost Wages, noche que no va a terminar sin que el bueno de Larry tenga, de una vez por todas, una apasionada velada de sexo sin freno con la chica más explosiva que encuentre. Este loable objetivo era el que proponía el soltero de oro de los videojuegos en ***Leisure Suit Larry in The Land of the Lounge Lizards***, un título emblemático de los años 80 y 90 que nos llegó de la mano de *Sierra* y que nos confirmaba, si es que eso hacía falta, que el ocio digital no era necesariamente cosa infantil.



"...Where everybody knows your name"

El asunto de hacer un juego de temática "picante" no era algo nuevo. Había muchos títulos anteriores que ya tocaban el asunto del sexo, pero el que ahora mismo nos ocupa fue el que más personalidad propia adquirió y por ello también uno de los más recordados con cariño por parte de los usuarios que, en algún u otro momento, nos hemos sentido en el pellejo de este ligoncete empedernido, machista y de mente calenturienta, y buena parte de culpa la tiene su cercanía y su sentido del humor canalla que aún en pleno siglo XXI es capaz de sacarte no pocas sonrisas e incluso alguna carcajada. La historia de *Leisure Suit Larry* comienza en el lejano 1981, en una época en la que el género de las aventuras de texto estaba en voga, siendo el favorito del matrimonio formado por Ken y Roberta Williams, fundadores de la compañía *On-Line Systems* que luego conoceríamos como *Sierra On-Line*. Uno de los juegos que On-Line desarrolló en el mencionado año fue ***Softporn Adventure***, el cual prometía mujeres, erotismo, alcohol y mucho más. En realidad, *Softporn Adventure* obligaba a usar la imaginación puesto que era una aventura enteramente conversacional, sin gráfico alguno, que en clave de humor y con referencias que lo hacían valedor de una calificación para mayores de 18 años, proponía al jugador el reto de conseguir acostarse con tres chicas para superar con éxito el juego.





Izquierda: portada de Softporn Adventure, con Roberta Williams a remojo. Derecha: no es buena idea joder a un camarero, y menos en sentido literal.

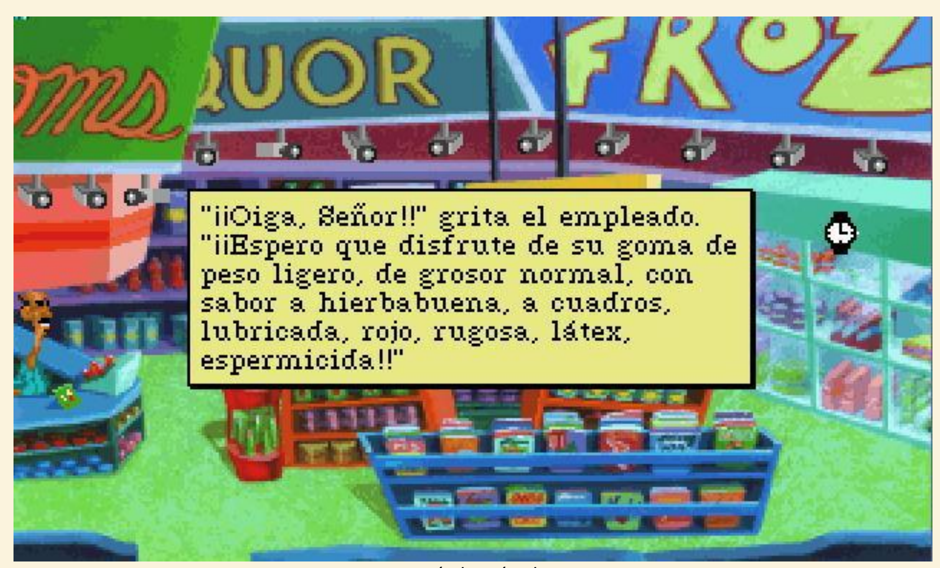
En 1987, Sierra decidió rescatar este juego y darle un buen lavado de cara. Fue entonces cuando el diseñador Al Lowe ideó a Larry Laffer, un protagonista con una personalidad muy definida que viene a ser como una especie de cruce entre Berlusconi y Jose Luis López Vázquez. Esta vez sería Larry y no alguien anónimo y en blanco quien se embarcara en la aventura de los placeres carnales, convenientemente representada en las pantallas de PC, Amiga, Atari ST, Apple II y TRS-80 con escenarios y personajes que venían a sustituir al texto plano. Larry vivía su noche loca en *Leisure Suit Larry in The Land of the Lounge Lizards*, en una ciudad con un puñado de localizaciones distintas y gente estrafalaria con la que interactuar. Dicha interacción se realizaba mediante unos controles para el movimiento del personaje y la introducción de unos comandos formados por un verbo y el objeto de este verbo, dando frases cortas como OPEN DOOR, USE PHONE, etc. Al Lowe consiguió dotar a Larry de un carisma tal que le valió proseguir sus aventuras en pos del amor y los casquetes en siguientes entregas publicadas también por Sierra.





Izquierda: portada de Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards (1987). Derecha: discreción y badulaques no van de la mano.

Precisamente en medio de esas entregas, Sierra decidió que la aventura original de su ligón estrella se merecía un reestreno, y así obtuvimos el juego acerca del que estáis leyendo ahora mismo. *Leisure Suit Larry in The Land of the Lounge Lizards* tuvo un *remake* en 1991 para aprovechar las mejoras en cuanto a tarjetas gráficas que había por entonces y presentar el juego en pantalla con la resolución y paleta de colores que permitían las *VGA*. El diseño visual del juego fue absolutamente remodelado y también su intérprete, que pasaba del anterior *AGI* (*Adventure Game Interpreter*) al más novedoso *SCI* (*Sierra's Creative Interpreter*), basado en un sistema de iconos que representan las acciones, convirtiéndolo en un juego totalmente *point and click*. Estos iconos permanecían ocultos hasta que el cursor se acercaba al extremo superior de la pantalla, aprovechando así al máximo la zona de juego.



Eso, grítalo más alto…

Así pues, Larry comienza el juego frente al bar de Lefty, un tugurio de mala muerte que será su punto de partida en una sucesión de situaciones que le llevarán a sitios tan dispares como una tienda de 24 horas, una discoteca o un casino, a los que llegará tomando un taxi que, lógicamente, tendrá que pagar de su bolsillo, con lo que tendremos que tener presente este aspecto para no quedarnos sin blanca. En cada uno de estos sitios tendrá que recoger objetos, hablar con personajes y usar lo que lleve encima de la forma adecuada para poder avanzar hacia su meta. El camino, sin embargo, no está exento de peligros. Contrariamente a lo que era costumbre en otras aventuras gráficas, Larry no sólo podía perder la virginidad esa noche, sino también la vida, y de variadas formas, todas relativamente comunes. Por ejemplo, cruzar la calle a lo loco puede provocar que un conductor imprudente atropelle a nuestro *playboy*, igual que meterse por callejones poco recomendables o intentar hacerle un *simpa* a un taxista cabreado podían tener consecuencias desastrosas. El *Game Over* solía venir anunciado por un pequeño cuadro en el que un texto gracioso nos aleccionaba sobre lo erróneo de nuestras acciones y nos invitaba a comenzar de nuevo la aventura. De este modo, *Leisure Suit Larry* era principalmente un juego que seguía el método de prueba y error y en el que guardar y cargar la partida de forma frecuente era muy recomendable.



Lost Wages, la ciudad del vicio y el mal gusto.

Pero no todo va a ser sorpresas desagradables para Larry. A lo largo de la noche, el ligón podrá intentar entrarles hasta a tres esculturales bombones, cada una de las cuales tendrá sus propósitos y su forma de tratar con ellas. El que alguna de ellas sea la mujer que acabe sacando a Larry de su pertinaz sequía sexual dependerá de que sepamos darle a cada una lo que necesita, pero como en la vida real, las chicas pueden no ser tan receptivas como a nuestro protagonista le gustaría, con lo que a Larry siempre le quedará, si es capaz de acceder a ella, la opción de acudir a los servicios de una prostituta que le saque del apuro en un momento dado. Precisamente son estas bellezas femeninas las que brillan con luz propia en medio de un entorno visual gobernado por la estética pop-moderna de los ochenta y representado en un estilo muy cercano al dibujo animado, con formas llenas de aristas, colores chillones, ángulos rebuscados y en general un cierto horterismo reinante entre los ambientes más *chic* de Lost Wages.

Entre personajes masculinos deformes y cabezones, contrahechos incluso, las proporciones de las sexys zagalas son como un faro que deslumbra aún más cuando establecemos una conversación con ellas, pasando la vista a un primer plano en el que se puede apreciar verdaderamente el trabajo de los ilustradores en presentar a chicas realmente atractivas, de prominentes curvas y rasgos realistas, sin que desentonen en medio de la vorágine *cartoon* del juego. Si conseguíamos completar con éxito la aventura, el propio Al Lowe hacía una valoración al final en función de los puntos conseguidos, y es que al igual que en ***Indiana Jones and the Fate of Atlantis*** estaba el Coeficiente Indy, aquí tenemos un baremo de 222 puntos que Larry puede sumar en función de su efectividad.



Dos de las chicas a las que Larry tirará los trastos en su noche loca. ¿Conseguirá seducir a alguna?

Con todo lo comentado, *Leisure Suit Larry in The Land of the Lounge Lizards* era un juego que se desmarcaba de la media, tanto por temática como por carisma y por sentido del humor. Es lógico que Sierra quisiera dar cancha a su chavalote y prosiguiera con sus conquistas en siguientes entregas. La continuación directa de este juego, ***Leisure Suit Larry Goes Looking For Love (In Several Wrong Places)*** (*Leisure Suit Larry Busca El Amor (En Varios Sitios Equivocados)*) comienza justo donde este acaba, y a su vez vería otra continuación más en ***Leisure Suit Larry III: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals*** (*La Apasionada Patti En La Búsqueda De Los Pectorales Palpitantes*).



Por fin dan algo bueno en la tele.

Fue justo aquí donde Al Lowe quiso echar el freno a las andanzas de su criatura y declaró que jamás haría una cuarta entrega de *Leisure Suit Larry*. Sin embargo, Sierra discrepó con esto y llegado el momento, se planteó más secuelas. Al Lowe, hombre de palabra, no quiso contradecirse y como lo prometido es deuda jamás hubo un *Larry IV*, sino que directamente se pasó a ***Leisure Suit Larry 5: Passionate Patti Does a Little Undercover Work***(*La Apasionada Patti Hace Un Pequeño Trabajo De Incógnito*) en el que un Larry que ahora trabaja para la televisión buscará a la mujer ideal para su programa Los Vídeos Caseros Más Sexys de América, mientras su, llamémosla amiga con derecho a roce más estable, Patti, intenta desvelar una turbia trama de corrupción en una discográfica. A este juego siguieron ***Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out!*** (*¡Ponte En Forma O Apártate!*) y ***Leisure Suit Larry 7: Love For Sail!*** (juego de palabras entre "*sail*" , navegar, y "*sale*", venta), que fue el último juego de Al Lowe en esta serie. Después vendrían las andanzas de Larry Lovage, el sobrino universitario de Larry… pero esa ya es otra historia.

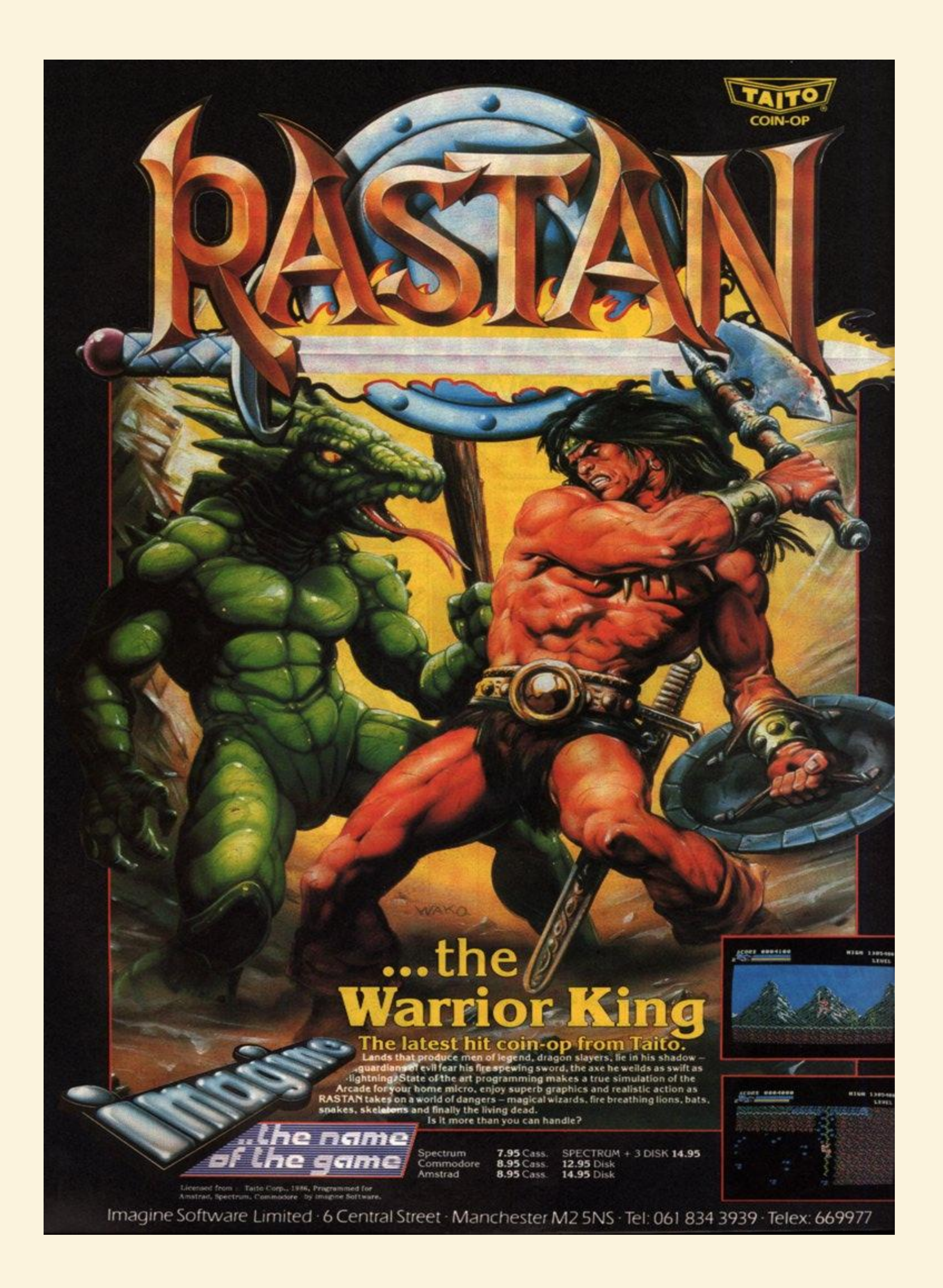


Llamé a un taxi y cuando se acercó, su molonga matrícula me fascinó.

Y este, amigos, es Larry Laffer, un tipo al que vale la pena conocer. Micromania regaló en su día hace unos años una recopilación de estos juegos que actualmente desconozco si aún se puede adquirir en alguna tienda, pero si podéis hacerlo os animo a que le deis una oportunidad y os vayáis de juerga con él por Lost Wages. Al fin y al cabo, todos, alguna vez, hemos buscado el amor. Aunque sea en varios lugares equivocados.



♪Suave, suave, su-su-suave ♪



TAITO, 1987
ARCADE, GAME GEAR, SPECTRUM, CPC, COMMODORE 64, MSX, PC MS-DOS, APPLE II, MASTER SYSTEM

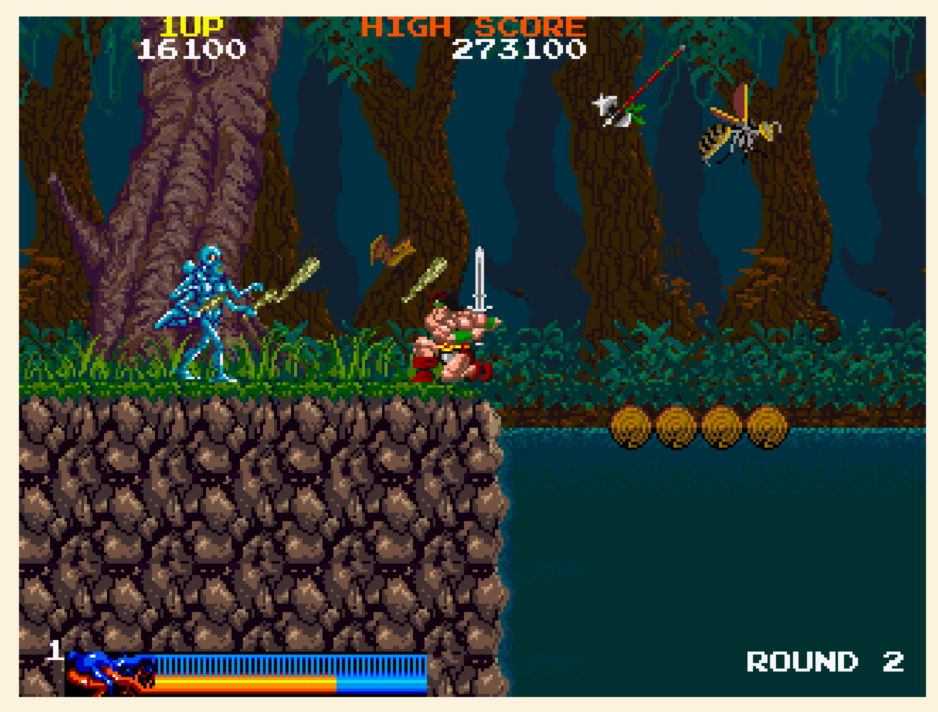
Arcade

Seguro que el día que Robert E. Howard ideó a *Conan el Bárbaro* no sabía lo que había hecho. Ni más ni menos que había ideado un universo nuevo y exótico que se prestaba terriblemente a ser caldo de productos de entretenimiento en tiempos más modernos. El cine nos trajo sendas películas que encumbraron al culturista Arnold Schwarzenegger, *Mattel* alegró nuestra infancia con una colección de figuras llamada *Masters del Universo* que todos conoceréis más que de sobra, y por supuesto los videojuegos no podían perder ese tren. La temática bárbara se reflejó en varios juegos que a buen seguro rescataremos en posteriores reviews, pero hubo uno en particular que merece ser el estandarte de esta vertiente. Servíos una cerveza bien fría y preparaos a viajar al salvaje universo de ***Rastan*** de la mano de la compañía *Taito*.



Como buen abuelo, Rastan también gusta de contar sus batallitas.

Rastan, o ***Rastan Saga*** en Japón, era una de esas recreativas que se quedaba en el recuerdo por más de una razón. La primera era su propia temática. La moda de las bárbaros aún daba sus últimos coletazos y la idea de meternos en la piel de uno de esos mostrencos en taparrabos con grandes y afiladas armas era harto llamativa. La máquina evocaba sin descaro ninguno a la película del actor austriaco en una pantalla en la que el viejo Rastan, coronado rey y sentado en un trono, evoca sus recuerdos de juventud en una vida en la que para poder sobrevivir tenía que actuar como ladrón e incluso asesino y nos instaba a que le dejásemos contarnos acerca de esos días llenos de aventuras. Familiar, ¿verdad? El argumento era el siguiente: un dragón está atemorizando al reino de Ceim y sus regentes, a falta de héroes han de echar mano de cualquiera lo bastante loco como para plantar cara al bicho al precio que sea. Rastan es un bárbaro que a cambio de riquezas está dispuesto a lo que sea, así que llega a un acuerdo con la princesa del reino para liquidar al dragón a cambio de todos los tesoros. Esto se omitió en las versiones occidentales del juego para dar mayor imagen de altruismo por parte del protagonista, pero la verdad del asunto es que lejos de buscar el braguetazo, Rastan prefiere el oro en mano y el resto volando, con lo cual tonto no es.



Los murciélagos son de lo más pegajoso y molesto en este juego.

Además, visto desde los ojos de un crío, aquello lo tenía todo: hechiceros, centauros, hombres lagarto, esqueletos malabaristas, castillos, espadas que escupían fuego… ¿qué podía fallar? Nada, era una apuesta segura, un canto de Sirena que incitaba a deslizar esa apreciada moneda de cinco duros por la ranura y entrar de lleno en un mundo de espada y brujería sólo apto para espíritus valerosos. Y esta precisamente era la segunda razón por la que nos acordamos no sólo de Rastan sino también de algún antepasado suyo: la dificultad.



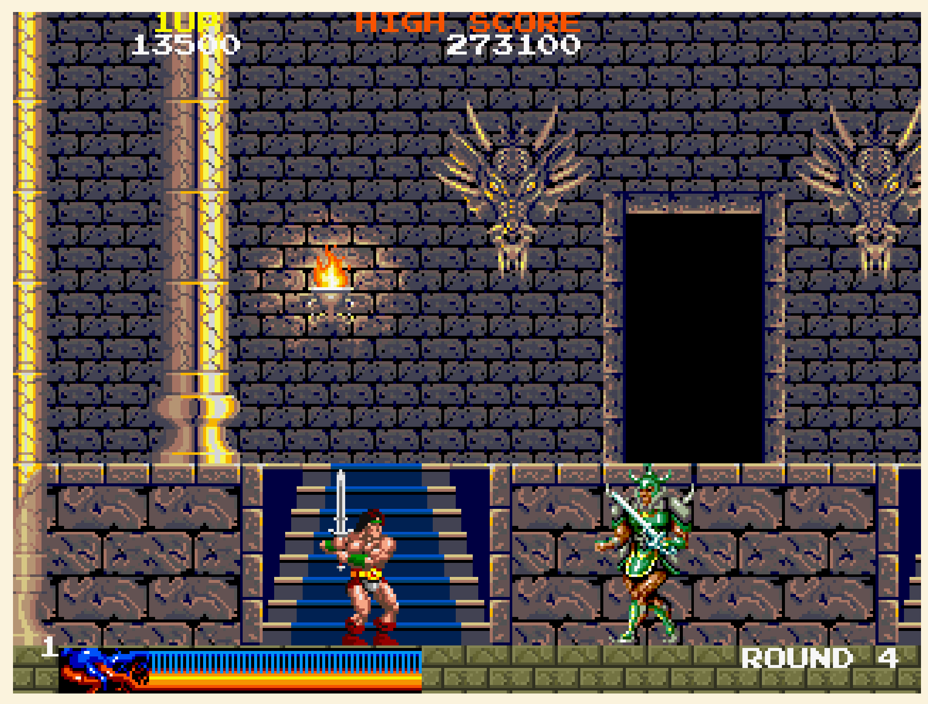
Ni en el subsuelo le dejan a uno tranquilo.

Los comienzos no eran especialmente duros y servían para tomar contacto con la jugabilidad de la máquina. Rastan se presentaba cayendo desde las alturas junto a una pared de roca y comenzaba su periplo en forma de *hack'n'slash* a lo largo de un mundo formado por 6 fases, divididas cada una en tres partes. En la primera, caminábamos por un entorno situado al aire libre, generalmente un bosque o un paraje montañoso, en donde saltando por plataformas y columpiándonos por lianas nos salían al paso criaturas que bebían bastante de la mitología, y sobretodo de la griega. Quimeras, arpías, górgonas o centauros eran algunos de los enemigos de los que Rastan daba buena cuenta con su acero mientras se abría paso a mandoblazos. Por lo general, un solo golpe bastaba para enviar a esos engendros de vuelta al infierno que les correspondiese, pero una vez entrábamos en la parte del castillo, la cosa se ponía algo más fea. Guerreros acorazados pertrechados con el mismo tipo de armamento que Rastan y hechiceros que atacaban lanzando una especie de disparos mágicos se unían a la fiesta y requerían algo más de esfuerzo para liquidarlos.



El ambiente de magia y espada es marca de este juego.

Al mismo tiempo, el castillo en sí era ligeramente laberíntico, teniendo que subir por cadenas o columpiarse sobre mares de llamas a lo largo de un mapeado un tanto retorcido hasta llegar a la estancia del jefe de nivel, un *boss* de los de manual con pautas de movimiento predecibles, que no fácilmente esquivables, y causando tremendo daño con cada impacto. Si conseguíamos dar buena cuenta de él avanzábamos hasta la siguiente fase donde sistemáticamente las cosas se iban poniendo un poco más complicadas, llegando en ocasiones a momentos de auténtico desafío. Para salir adelante contábamos con las escasas 3 vidas con las que empezábamos y que los jefes de nivel se fundían a puñados como quien come pipas, a pesar de que cada una de estas vidas se regía por un indicador de salud que se iba vaciando con cada golpe que nos daban. Precisamente uno de los toques distintivos de este *Rastan* era el corazón que acompañaba a la barra, y que se aceleraba conforme la salud iba cayendo llegándose a oír cada vez más sus latidos, progresivamente más acelerados conforme menos vida nos quedaba. Para cuando el indicador llegaba a cero, Rastan se desintegraba ante nuestros ojos con un grito de agonía, casi el mismo que soltaba uno mismo a veces antes la perspectiva de ver cómo le aniquilaban progresivamente y con poco que poder hacer para remediarlo.



Un jefe de nivel se acerca a darnos las buenas tardes.

Lógicamente había alguna que otra ayuda a lo largo del camino para que no se diga. Las más llamativas eran las armas, de duración temporal y que venían, aparte de la espada que traíamos ya de casa, en tres deliciosos sabores:

-**El hacha**: una buena hacha doble a dos manos es el complemento perfecto del buen bárbaro, esto es así. Aquí es muy apreciada, causando más daño que la espada y destrozando a esos advenedizos gladiadores con armadura.

-**El mangual**: todos lo llamábamos "*la bola con cadena*" porque de hecho cualquier crío que lo llamase "*mangual*" hubiera sido carne de merecidas collejas. La única ventaja del mangual residía en su mayor alcance, que tampoco venía mal sobre todo en las primeras partes de cada nivel, donde los enemigos resistían menos.

-**La espada flamígera**: esta sí que sí. Una espada de fuego que disparaba bolas de ídem, el sueño de todo joven hiperactivo que a más de uno le recordaba a la espada de He-Man. Las bolas de fuego alcanzaban toda la pantalla y eran muy potentes, haciéndola con mucho la mejor arma del juego. Por desgracia eran más bien escasas y duraban un tiempo limitado, así que había que aprovecharlas.

Como complemento a las armas teníamos también un puñado de *ítems* de distintos efectos y que también eran temporales en el caso de los que perduraban. Sus funciones cambian según los sistemas en los que el juego fue versionado pero más o menos funcionaban de la siguiente forma:

-**Poción azul**: rellenaba una porción de salud mayor o menor en función de lo llena o vacía que aparecía y era recibida como agua de mayo. Más de una vez nos veíamos necesitados de uno de estos frascos.

-**Poción roja**: las primeras veces era un tangazo de cuidado. Confiados por las bondades de la poción azul, los jugadores se lanzaban sobre las rojas y se llevaban un chasco: era un veneno que bajaba salud, igualmente en distinto grado dependiendo de la cantidad.

-**Cabeza de carnero**: una bizarra testa como de ariete con partes naranjas, azules y amarillas que por alguna extraña razón rellenaba la salud al máximo.

-**Anillo**: permitía golpear más rápidamente, muy de agradecer si llevabas el hacha o la espada de fuego, especialmente la segunda.

-**Armadura, escudo y capa**: cada uno de estos objetos aumentaba en distinta medida la resistencia a los impactos. Tener los tres aseguraba la mayor protección al menos durante el tiempo que permanecieran en el inventario.

-**Joyas**: lo más soso de la lista. Sólo nos daban puntos en una época en la que ese aspecto aún tenía un mínimo de importancia.



No es especialmente el caso, pero hay zonas de rampas en las que hay que medir bien el salto.

Técnicamente, *Rastan* cumple de manera excelente para un juego del año 87. Los gráficos son vistosos y ligeramente mayores de lo normal, pero ante todo resaltaban los cambios de tono en el cielo según avanzaba el tiempo. *Rastan* no había salido a dar un paseo de una sola tarde, sino que le costaba varios días recorrerse todos esos lugares. Y lo hacía acompañado de una música soberbia, haciendo aún mejor la ambientación, y que casi podría haber firmado el propio Basil Poledouris. Eran sobre todo tres piezas las que oíamos principalmente a lo largo del juego, pero vaya tres piezas, con cambios de ritmo y volumen que acrecentaban la sensación de épica y fantasía.

Como veis, el juego tenía todos los componentes necesarios para una aventura en regla, salvo quizá por alguna señorita ligera de ropa, pero no se podía tener todo y para echar el rato mientras comíamos chuches ya íbamos más que bien. Contábamos con un juego que se dejaba manejar de maravilla, con dos tipos de salto que convenía controlar por la cuenta que nos traía, la posibilidad de golpear mientras se avanzaba continuamente para diezmar las hordas enemigas y sobre todo un golpe tan efectivo como vistoso consistente en colocar la espada hacia abajo en pleno salto para ensartar a los enemigos en todo lo alto. Todos estos elementos combinados en la equilibrada mezcla de acción y plataformas hacían de *Rastan* una

pequeña maravilla que incluso hoy en día es más que digna de jugarse y que invita a ir mejorando en nuestras habilidades y destreza.



Izquierda: un centauro se une a la fiesta. Derecha: los jefes de nivel usan todos el mismo interiorista.

Rastan puede ponerse complicado pero cumple una norma vital en estos juegos de la época, y es que lejos de ahuyentar al jugador lo que busca es desafiarlo a continuar, a seguir avanzando más allá de ese tramo que se le resiste para que, gracias a una coordinación perfecta de movimientos, se sienta triunfal e invencible durante unos segundos cuando consiga superarlo. Una satisfacción que realmente se hace patente y que te hacía salir de los recreativos con el pecho henchido y la cabeza bien alta. Quien consiguiese completar el juego ya podía ser reverenciado como un dios, porque si bien con paciencia y dinero hubiera sido posible, Taito cortaba el rollo de manera fulminante en el sexto nivel, en el cual no se admitían continuaciones. O se pasaba a pelo con lo que se llegaba o nada. Razón de más para la admiración y el respeto.



Parte humano. Parte armadura. Todo buscabroncas.

Rastan es, en definitiva, un juego de los que pasan a la leyenda. Un juego que además tuvo conversiones bastante buenas en general a sistemas domésticos como Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64, MSX, PC y Apple II, además de las consolas de *Sega* Master System y Game Gear. La sensación que deja después de jugarse es de ser un producto redondo, muy bien pulido y sobre todo que te da una buena medida de tus habilidades al mando. Y por ello, la historia del bárbaro continuó. Lo hizo con dos secuelas, el muy lineal y colorido ***Nastar*** y un *beat'em up* puro con una estética de cómic muy a lo Barry Windsor-Smith llamado ***Warrior Blade: Rastan Saga Episode III*** que se quedó en Japón y no tuvo conversión alguna. En ellos siguieron sus hazañas y con el tiempo, Rastan llegó a ser el gobernante de su propio reino. Pero esa es otra historia que habrá de ser contada.





BUDOKAN: THE MARTIAL SPIRIT
ELECTRONIC ARTS, 1989
SPECTRUM, CPC, C64, MSX, PC MS-DOS, AMIGA, MEGADRIVE

Simulador deportivo

Hablemos de artes marciales. Las artes marciales, amigos, no son un vehículo para la violencia. Bien es cierto que alguien se pensará dos veces el meterse contigo si luces un cinturón negro, pero en realidad la esencia de las artes marciales es dar un paso más hacia el equilibrio, la armonía entre el cuerpo y la mente, el apaciguamiento del sobrio *ying* hacia el violento *yang*. Las artes marciales son una filosofía, la del vísteme despacio que tengo prisa, la de no desperdiciar energías en actos inútiles. Observar, evaluar y actuar con mente serena y cuerpo ágil, ese es el camino que os convertirá en hombres de provecho (como, sin ir más lejos, los viriles y atractivos miembros de Confesiones de un Jugador, ejem) y la senda que paso a paso os llevará hacia el éxito en ***Budokan: The Martial Spirit***.



Hasta la imagen de carga tiene buen feng shui.

Estamos en 1989. *Electronic Arts* no es el gigante mundial que es en estos momentos, pero tampoco le va nada mal. Se ha consolidado como una compañía experta en simulaciones debido a que sus productos, en especial los de la línea *EA Sports*, son hechos con un cuidado y un esmero particular. Los jugadores, poco acostumbrados a tener en cuenta estadísticas y porcentajes, se encontraron con simuladores de sus deportes favoritos, principalmente baloncesto, fútbol americano y baseball, en los que además de tener licencias oficiales los jugadores no se comportaban como uno solo.


Qué gusto entrenar así, de buena mañanita.

La culpa de que yo esté escribiendo estas líneas es de Michael Kosaka, diseñador por aquel entonces de Electronic Arts. Kosaka se encontraba estudiando *Aikido* y en su mente se le encendió la bombilla de desmarcar aún más a su compañía con un simulador de artes marciales. Pero no sería un juego de lucha como ***Yie Ar Kung Fu*** o ***Street Fighter***, lo suyo iba a ser un tratamiento serio y realista de las artes marciales. Kosaka dibujó a dos *kendokas* en un *dojo* realizando un combate y expuso la idea a sus superiores sin poco más en lo que apoyarse, pero no necesitó más. Electronic Arts le daba luz verde, publicaría su juego bajo su sello, dándole tratamiento de juego "comercial" y sin confinarlo a la línea deportiva, de modo que Kosaka y su equipo, armados con libros sobre la materia, se pusieron manos a la obra para trasladar al videojuego los eventos de artes marciales que se celebraban anualmente en un auditorio emblemático de Japón: el *Nippon Budōkan* (lit. *Edificio de las Artes Marciales de Japón*). Ése sería el título perfecto para reflejar lo que buscaban transmitir: *Budokan, el espíritu marcial*.



El Nippon Budokan en todo su esplendor.

En *Budokan*, tras una comprobación de claves en las que hay que identificar el emblema de una escuela, somos un alumno de un dojo de artes marciales en el que, en distintos pabellones, podemos entrenar cuatro disciplinas diferentes:

-**Karate**: el combate sin armas, puesto que *karate* significa literalmente "*manos vacías*", es una disciplina ágil y vistosa, pero de poco alcance. No obstante, un maestro karateka puede hacer frente con garantías a cualquier oponente armado.

-**Kendo**: la lucha con espadas nos encasqueta en una armadura con protecciones y nos permite blandir una espada de caña o *shinai* para, a costa de una mayor lentitud, ejecutar golpes de gran potencia.

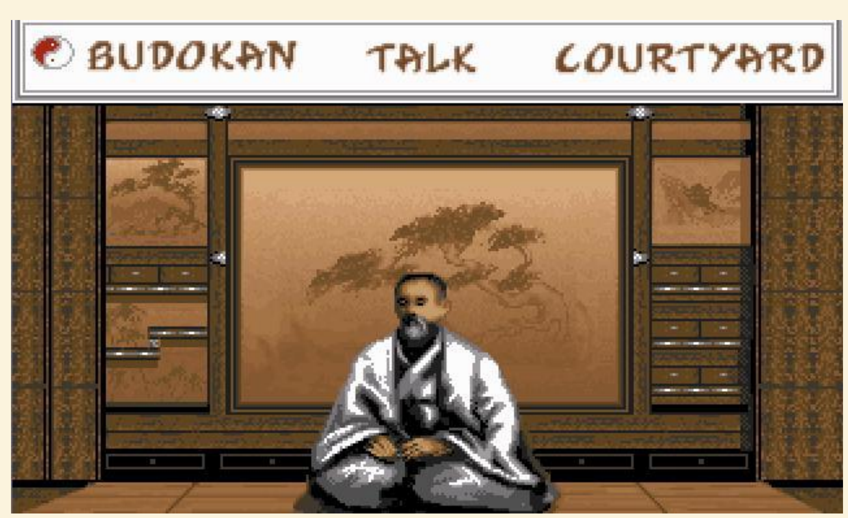
-**Nunchaku**: una de las armas por excelencia de las artes marciales, el dominio de los dos bastones unidos por una cadena permite una gran rapidez y contundencia de ataque.

-**Bo**: el dominio de un recio bastón de madera nos permite una defensa casi perfecta y un gran alcance con el que mantener a raya a los adversarios más rápidos.



Forever Alone.

Para el entrenamiento de cada una de estas disciplinas contamos con una enorme variedad de movimientos con los que familiarizarnos. Electronic Arts no quiso descuidar en absoluto la belleza de los movimientos, y por eso *Budokan* cuenta con unas animaciones hechas a mano para realizar las distintas poses y golpes. De esta forma, con la combinación de una o a lo sumo dos direcciones mas el botón de disparo, cualquier técnica está a nuestra disposición, desde una estocada de kendo hasta una espectacular patada voladora con giro de karate. *Budokan* fue uno de los juegos más vistosos de su época y es que no había más que echar un vistazo a las instrucciones, también hechas con muy buen tino, en las que cada disciplina tenía sus movimientos de forma detallada con *frames* del personaje estampados para ilustrar las posiciones. Un mismo personaje haciendo tantas cosas era verdaderamente apabullante.



Cuando queramos un sabio consejo o pasar a competir al Budokan, tendremos que acudir al maestro.

En cada uno de los mencionados pabellones nos entrenamos en su disciplina respectiva bien solos practicando movimientos o bien contra un oponente, humano o controlado por la máquina, en cuyo caso elegimos también su rango. Disponemos también de un escenario de combate abierto en el que podemos practicar la disciplina que elijamos y enfrentarla a un oponente de la misma o cualquier otra. No hay que tomar el entrenamiento a la ligera, e incluso el propio maestro del dojo, con el que podemos ir a hablar para pedirle consejo, nos insistirá en que entrenemos, entrenemos y entrenemos hasta caer muertos porque nunca se está lo bastante preparado. Y el hombre tiene mucha razón. Como ya he

dicho, *Budokan* no es un *Street Fighter*, no. *Budokan* es cosa seria. Nuestra victoria depende de dos barras: una de resistencia que se irá agotando no sólo al recibir golpes, sino también al lanzarlos reflejando el cansancio, y otra de *ki*, que representa nuestra concentración y se irá llenando conforme estemos serenos y defendiendo, sin recibir ni provocar daños de manera que un golpe bien lanzado con la barra de ki relativamente llena puede ser un impacto devastador que nos pueda llevar a ganar (o perder) un combate de manera fulminante. Queda claro pues que la filosofía de *Budokan* no es lanzar golpes a lo loco, pues nos agotaríamos hasta el punto de abandonar el combate cuando nuestra resistencia se acabe, sino esperar el momento adecuado y atacar de la manera apropiada. Y no es nada, pero nada fácil.



Karate contra kendo. El mayor alcance da ventaja, pero no asegura la victoria.

Cuando nuestro pequeño saltamontes lo considere oportuno, puede solicitar al maestro su inscripción en el torneo de artes marciales, con lo que se nos abrirán las puertas del mítico Budokan. En el tatami del recinto afrontaremos una serie de 12 combates hasta alzarnos con la competición. Sin embargo, hay un par de reglas a tener en cuenta:

-Podemos desafiar al oponente hasta tres veces. La tercera derrota significará el tener que volver a vencer al oponente anterior. La tercera derrota ante el primer oponente significará volver al dojo con el rabo entre las piernas como el vergonzoso y sucio *gaijin* que somos.

-Cada estilo lo podremos usar sólo hasta cuatro veces, contando como vez cada combate ganado con dicha disciplina. El volver a luchar con combatientes ya vencidos porque nos han derrotado tres veces no repone los usos de las disciplinas. Si nos quedamos sin usos diremos adiós al torneo.



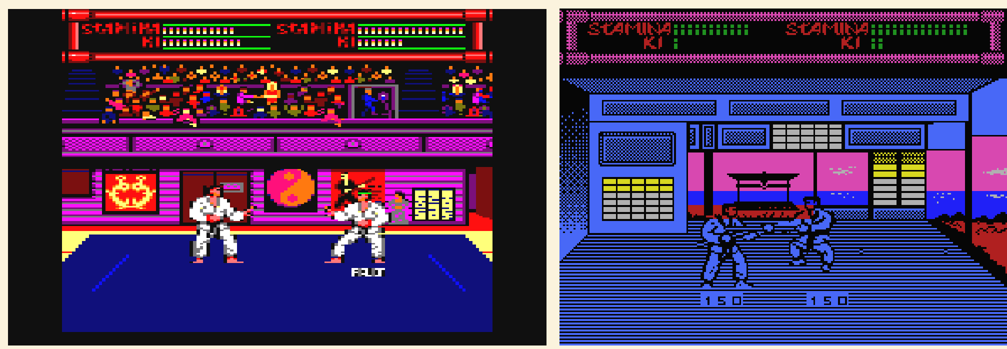
No os fiéis de su aspecto, que si os descuidáis os pondrá tibios.

Y a partir de aquí, que gane el mejor. Antes de cada combate se nos muestra una pequeña ficha de los oponentes en los que se nos muestra su estilo de lucha y una pequeña biografía, lo que puede ser útil para decidir cuál será la manera óptima de hacer que bese la lona.



El sabor de la competición oficial.

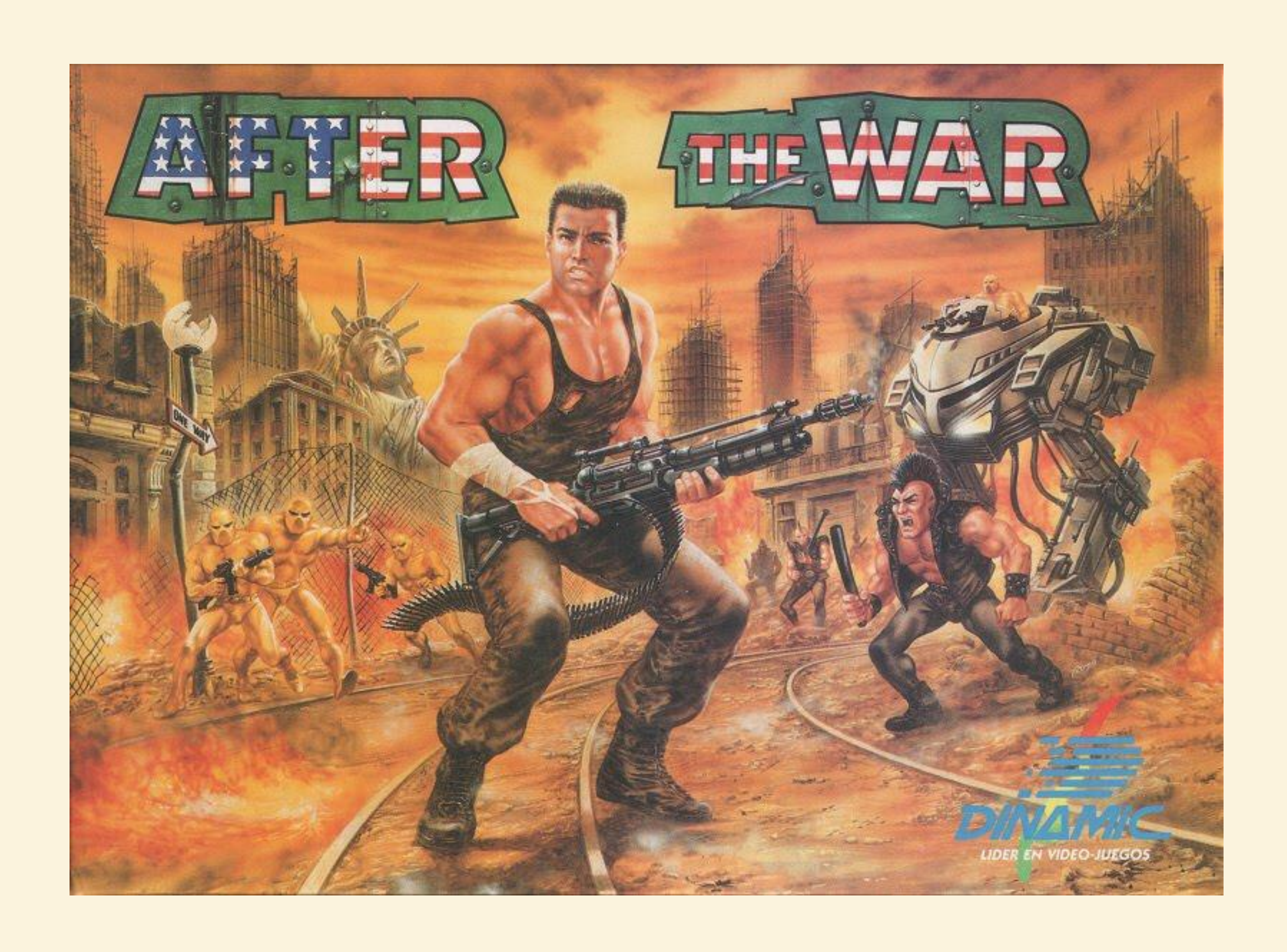
Pese a que los primeros pueden ser una perita en dulce, como el primer adversario, Goro Suzuki, de quien dicen es más hábil en comer *sushi* que en la práctica del karate, la cosa se va complicando cuando van apareciendo adversarios como Hiroshi Ikeda, un abuelete armado con un *kusari-gama* (bola con cadena) o Miyuki Hirose, una chica con *kimono* y lanza *naginata* en ristre, para finalmente llegar a cotas realmente serias y desesperantes a cargo de Ayako Maruyama, instruida en *ninjutsu y* armada con *shurikens*, y Kazuo Sakata, un tipo vestido de *samurai* con una letal lanza *yari*. Aquellos lo bastante hábiles como para derrotarlos obtendrán el premio de enfrentarse al maestro Tokage el Camaleón y alcanzar el campeonato del Nippon Budokan.



Izquierda: versión CPC. Derecha: versión MSX. Las conversiones a 8 bits eran muy vistosas y cumplían, por lo general, bastante bien.

Budokan tuvo versiones para Amstrad CPC, Spectrum, Commodore 64, MSX, Amiga y PC MS-DOS, además de para Megadrive, en la que el argumento tomaba algo más de transfondo al ser el protagonista un delincuente buscabroncas quien tras escapar por los pelos de una redada policial se topa en un callejón a un maestro de artes marciales amigo de su padre. Este maestro le ofrece ingresar en su dojo para llevarlo por el buen camino.

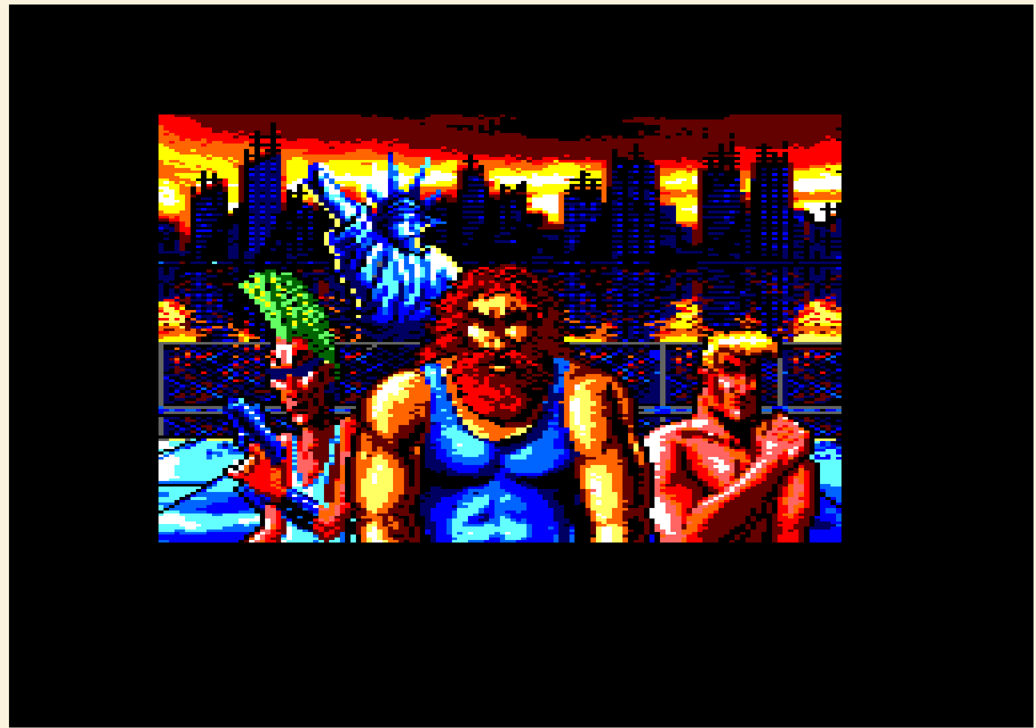
Budokan: The Martial Spirit es un simulador de manual, y como tal no es muy amigable a las manos de los asiduos a los juegos de lucha. De hecho se hace bastante hosco y complicado, y es que no hay que olvidar nunca que hablamos de artes marciales de verdad. "*Quien algo quiere algo le cuesta*" y "*La práctica hace la perfección*", son dos lemas que subyacen bajo este juego. No podremos freír al adversario a bolas de energía, pero es mucho más satisfactorio saber parar sus golpes para esperar al momento adecuado y reventarle las narices de una certera patada voladora. Una experiencia realista y con bella factura técnica es lo que este juego anunciaba y desde luego también lo que ofrecía. Ha habido y habrá muchos juegos grandes, pero si uno puede presumir de enaltecer la pura esencia de las artes marciales de competición, ese no es otro que *Budokan*.



AFTER THE WAR
DINAMIC, 1989
SPECTRUM, CPC, C64, MSX, AMIGA, PC MS-DOS, ST

Arcade

En el año 2019, la civilización tal como la conocemos se ha ido al garete para regocijo de Pedro Piqueras. El conflicto nuclear ha reducido a cenizas la isla de Manhattan y a buena parte del globo terráqueo, formando el patio de recreo ideal para macarras, vagos y maleantes que han sobrevivido junto a especies igual de resistentes como las cucarachas o los tertulianos de la prensa rosa. Entre tanto sindiós radiactivo, Jonathan "Jungle" Rogers, tío duro de pies a cabeza y leyenda viviente de lo que queda de la jungla de asfalto, ve la oportunidad de picar suela a bordo de la plataforma de lanzamiento XV-238 y salir echando leches hacia las colonias exteriores donde se refugia el porcentaje más afortunado de la humanidad. De esta forma, Jungle Rogers se calza su chupa y sale decidido a abrirse el camino a su salvación a guantazos entre lo peorcito de lo que ha quedado en pié después de la guerra.



¡Esas palmas, hijos del rock'n roll!

El argumento no ganará ningún premio Hugo o Nébula, pero tampoco se necesitaba más en 1989 para que *Dinamic* lanzase al mercado un juego con su acostumbrado sello de calidad y, por qué no decirlo, un poco de *hype* al dársele en los medios de la época (la Micromanía y la Micro Hobby concretamente) tratamiento de superproducción nacional. ***After The War*** era ciertamente un proyecto que se hizo notar, y aunque no fue ni mucho menos el primero en ahondar en la temática post-apocalíptica, sus enormes *sprites* y su acostumbrado sistema *FX Doble Carga* con una jugabilidad distinta para cada parte eran credenciales más que suficientes para que los zagales de por entonces quisiéramos estar en las botas del tal Rogers y limpiar lo que quedaba de Manhattan de indeseables armados de nuestro fiel *joystick*. Unas 975 pesetas tenían la culpa, 1900 si hablábamos de una versión de disco, y hasta 2200 para los usuarios de 16 bits, porque al contrario de lo habitual, los desarrolladores españoles comenzaban a ver que no sólo de 8 bits vivía el hombre y que las plataformas más potentes, especialmente el Amiga, venían dando caña.



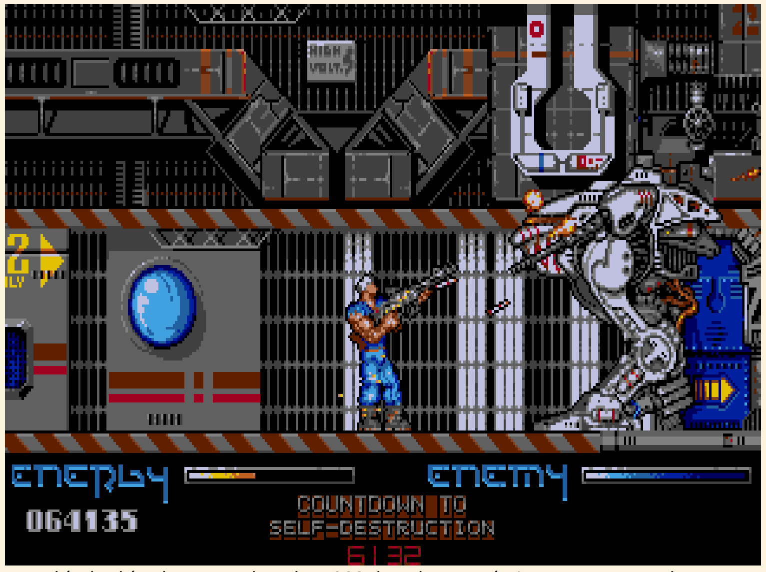
Esta es la España que nos deja Zapatero. Ah, no, que esto es del 89…

En la primera de las dos cargas, *After The War* se presentaba como un *beat'em'up* de *scroll* lateral, en el que teníamos que avanzar a lo largo de las tres zonas que formaban la ciudad haciendo frente a varios enemigos. Los primeros eran los *radio-gladiators*, unos mazacotes hipertrofiados a los que la radiación ha potenciado sus dotes de poligoneros y les ha dado aún más malas pulgas, y que de primeras recordaban un poco a Dolph Lundgren. Que cualquiera con más de 25 años mire las capturas y me diga si no. No podían faltar los *punks*, sin los cuales ningún juego de broncas que se precie puede pasar. Un futuro diezmado sin punkarras ni es futuro ni es nada, hombre. Aquí además vienen en su salsa, atacando desde la espalda, aferrándose a Rogers para arrimar cebolleta sujetarlo y que los gladiators le curtan las costillas. O, directamente, pistola en mano prestos a disparar a lo sucio. Un elocuente saludo con el codo era el jarabe ideal contra esta tiña. Por último, montando guardia al final de cada fase, estaban los *R.A.D. Bulls*, nombre bajo el que se escondían unos armarios de dos por dos. Y si los radio-gladiators recordaban a Dolph Lundgren, estos eran una especie de émulos de Bud Spencer, no sólo por las greñas y la barbuza sino también por cierto golpe a dos manos con el que el orondo italiano gustaba de cascar cocorotas en sus películas.



Como para discutir con él.

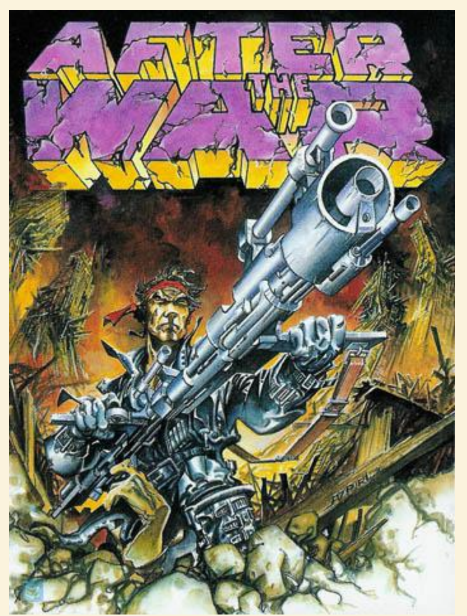
Aparte de los bulls, que eran más resistentes por motivos obvios, el resto se podía tumbar con relativamente pocos golpes. Los primeros caían al primer impacto, para luego pasar a requerir dos, tres y así hasta unos cinco impactos para los más avanzados. Por suerte, Jungle Rogers puede dar puñetazos medio y bajos, codazos, patadas altas y medias, y una patada voladora a dos alturas, alta y muy alta, especialmente pensada esta última para romperles los morros a los barbudos jefes de zona. Ni qué decir tiene que los enemigos también saben defenderse, encadenando a veces unos combos que casi drenan la barra de vida con la que contamos, así que hay que dar antes de que te den, una máxima a seguir en muchas facetas de la vida. Pero también había un peligro extra y es que desde las ventanas alguien nos saluda lanzando cartuchos de dinamita que no hay más remedio que esquivar, bien saltando hacia atrás o, lo más común, dirigiéndote a cualquier punto que no sea encima de ellos bajo riesgo de morir en el acto con la explosión. Todo lo anterior con el fin de atravesar la ciudad en sus tres actos y llegar a la boca de metro antes de que el cronómetro se agotase. Si cumplíamos esta condición, un escueto mensaje nos revelaba la clave para la segunda carga.



Los vehículos bípedos recuerdan al ED 209 de Robocop. Lástima no tener escaleras a mano.

En el metro, las cosas no están mucho mejor que en la superficie. De primeras, Rogers echa mano de una ametralladora para facilitar su camino, lo cual ya de entrada muy buenas vibraciones no da. Y es que se acabaron los pandilleros y demás escoria humana. Ahora la escoria con la que nos las veremos será mecánica, como torretas, drones o vehículos bípedos acorazados que vienen a suplir a los Bud Spencer como jefes en un juego de moverse y disparar. "*Yo, si me encontrara de frente con uno de estos colosos tendría mucho, mucho miedo*", decían las instrucciones. Como que yo me iba a quedar a contártelo, no te digo. También se sumarán a la fiesta una especie de tipos armados y enfundados en un mono. No pasa nada, todo es posible en este mundo con voluntad, metralletas y munición infinita. Eso sí, recibir, lo que es recibir, contad con que recibiréis, la cuestión es que sea lo menos posible. En cuanto a nuestra arma, las ráfagas que disparamos las podemos ir orientando de arriba abajo y viceversa moviendo el ángulo del arma para ajustar a la altura que queramos. Igual que antes, tras tres zonas atravesaremos el metro y alcanzaremos la lanzadera, y con ella la salvación. O eso se supone.

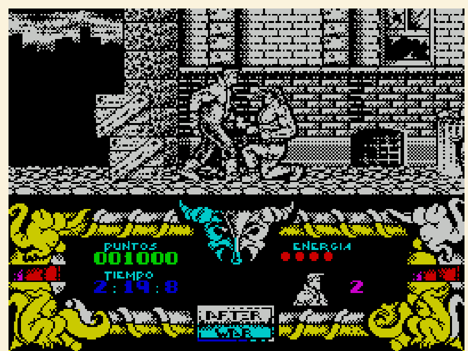
After The War es un producto Dinamic de pies a cabeza y eso implica varias cosas. Una, la ya mencionada doble carga, y dos, una portada de Alfonso Azpiri o de Luis Royo, esto es de precepto. En este caso la hubo de ambos. Azpiri hizo su portada, un trabajo tan impresionante como era habitual en él, con un Jonathan "Jungle" Rogers trabuco en mano plantándose ya de primeras ante el comprador, uno de esos diseños que hacía que la primera palabra que te venía a la mente fuese "*mola*". Sin embargo, y por motivos que ahora mismo desconozco, al final Dinamic optó por cambiarla, quizás con vistas al mercado internacional, por otra del no menos genial Luis Royo pero que, debido a una postura rarísima del protagonista, que casi parece que vaya a hacer un solo de guitarra en vez de pegar tiros, se queda en algo un poco extraño a la vista.



Portada alternativa de Azpiri. Transmite el concepto "no te pases un pelo".

Sea como fuere, After The War fue uno de los juegos del año 89. La prensa se deshacía en elogios y parabienes, y en realidad no era inmerecida la cosa. El tamaño de los *sprites* era muy, muy respetable y el juego en sí tenía ese punto desafiante hasta niveles de frenopático tan típicos del *software* español, pero se dejaba jugar la mar de bien, en especial la primera parte del juego, haciendo que con la suficiente paciencia y habilidad se pudiera completar. Por si alguien se pregunta por la duración del juego, estrictamente hablando no supera los diez minutos. Lógicamente, su dificultad hacía que cundiese bastante más, y perfectamente nos podía llevar unos cuantos días el cogerle el truco.

El juego salió exclusivamente para todos los ordenadores domésticos de la época, es decir, Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64 y MSX en cuanto a 8 bits y PC MS-DOS, Amiga y Atari ST en 16 bits. Hay que hacer mención especial a la versión de Amstrad CPC, que además de que comenzaba con una muy buena y poco usual animación previa a la pantalla de presentación, gozaba de un aspecto visual y un colorido francamente bueno, siendo un título a lucir con orgullo cuando enseñabas tu ordenador a las amistades para que vieran de lo que era capaz. Como siempre, se sacrificaba un punto de velocidad frente a versiones como la de Spectrum, pero valía la pena. El juego cumplía lo que prometía y se daba por dinero bien empleado, siendo uno de los títulos a tener en la colección.

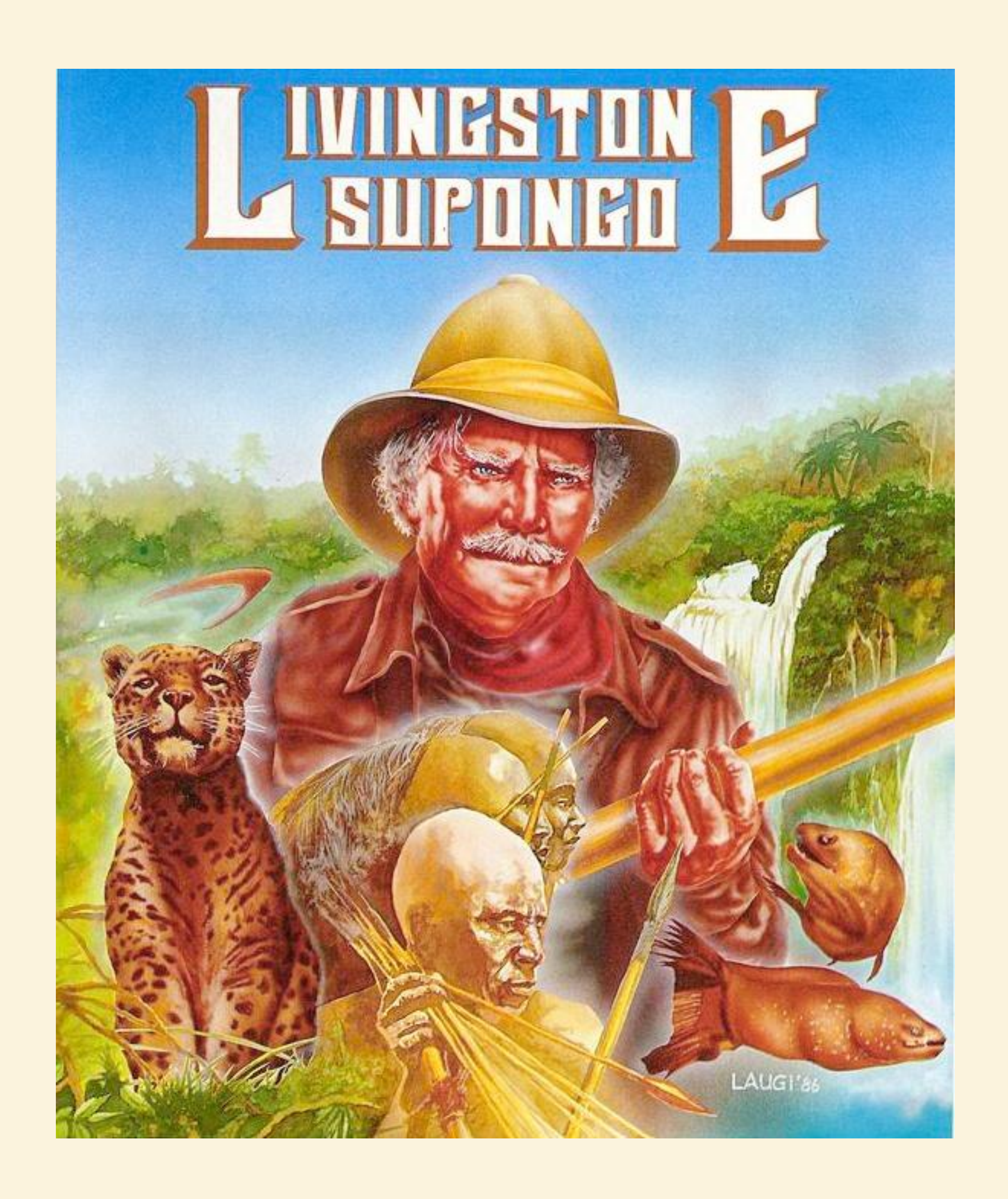




Izquierda: versión Spectrum. Derecha: versión Atari ST. Las versiones de 16 bits eran, obviamente, más llamativas, pero la inclusión de enemigos a baja altura también las hacía más desesperantes.

Spectrum y MSX, como era habitual, prácticamente compartían versión. Menor colorido, pero más rapidez y gráficos de tamaño bestial pero muy bien definidos. Sin embargo, esta vez se subía un compañero poco corriente al carro: la versión de PC era una emulación descarada de la de Spectrum, curiosamente portada por Pedro Gimeno, autor del primer emulador de dicho sistema en nuestro país. Qué coincidencia, ¿verdad? En cambio, Amiga y Atari ST podían lucir una versión propia rehecha desde cero en la que se añadía un ligero componente de plataformas, enemigos a ras de suelo como unos perros mutados, y *power-ups* que recuperaban vida. Su mayor calidad gráfica y de sonido hacían que *After The War* tuviese una verdadera encarnación en 16 bits que sin embargo, y esto es impresión mía, yo creo que no fue tan recordada como las de sus hermanos de 8 bits.

Como ya he dicho, *After The War* no fue el primer escarceo de los ordenadores domésticos con el tema post-apocalíptico. Pero de lo que no cabe duda es que sí que fue de los que más huella dejó tanto en la temática como en el software español en general. Un vestigio de aquellos tiempos en los que España era una potencia internacional en esto de los videojuegos, y en los que Dinamic, *Topo Soft* y *Opera Soft* no tenían mucho que envidiar a otras compañías conocidas aún a día de hoy. Aún así posiblemente no sea tampoco su mejor juego, pero como muestra bien vale un botón y tened por seguro que visitaremos algunos más. Al fin y al cabo nos quedan 8 años antes de que empiecen a llover pepinos nucleares y mejor pasarlos entretenidos.



LIVINGSTONE SUPONGO
OPERA SOFT, 1986
SPECTRUM, CPC, C64, MSX, MSX-2, PC MS-DOS, PCW, ST

Aventura

En 1871, el doctor David Livingstone, hombre de ciencia y misionero escocés, había dejado de dar señales de vida mientras se dedicaba a su labor humanitaria explorando nuevas rutas que comunicasen entre sí las distintas regiones de África. Pero donde otros veían la esquela del buen doctor, el redactor jefe del New York Herald lo que veía era un notición en la posibilidad de su regreso, y tenía al hombre adecuado para hacerse cargo de ello. El galés Sir Henry Morton Stanley, intrépido aventurero, reportero dicharachero y explorador avezado fue el encargado de organizar una expedición para traer de vuelta sano y salvo al doctor Livingstone. Stanley, un profesional todoterreno de pies a cabeza que ya había participado en un par de peripecias y que hoy en día se carcajearía y escupiría sobre todos los que se hacen llamar periodistas de investigación, se calzó sus pantalones bombachos y su *salacot*, se atusó el bigote y partió en pos de la aventura al continente negro.



Stanley dirigió los primero intentos de búsqueda al estilo español.

El resultado de su viaje lo conocemos todos, y es precisamente la frase que quedó para la posteridad lo que inspiró el juego que tratamos en esta ocasión. Un juego que, comenzando a entrar en la gloriosa tradición del *software* español de poner dificultades que violan todos los tratados humanitarios, deja el periplo original de Stanley en un episodio de *Pocoyó* al lado de lo que aguarda en el que nos propone *Ópera Soft*. Serpientes, escorpiones, pirañas, plantas carnívoras, arenas movedizas, indígenas con cerbatana, con lanzas, con arco y flechas, brujos, aguiluchos, murciélagos o monos que nos lanzan cocos al ídem son algunos de los peligros que hay que sortear para poder pronunciar ese famoso "*Doctor Livingstone, supongo*". Así que acudid a vuestra tienda Quechua más próxima y preparaos bien porque vamos a dar un paseo por tierras africanas.

Livingstone Supongo fue lanzado al mercado en 1986 y los culpables fueron los mencionados Ópera Soft. De hecho, el que nos ocupa fue su primer lanzamiento como compañía ya que previamente habían formado parte de *Indescomp*, otra empresa mítica de la época que se había ido a pique. De esta forma, Ópera daba el primer paso de una trayectoria inscrita con honores en la edad de oro del *software* español, y que dejó un buen puñado de juegos para el recuerdo, entre ellos el considerado por muchos el mejor juego jamás programado en este país, ***La Abadía del Crimen***. Eso sí, los juegos de Ópera eran el paraíso *hardcore* y títulos como ***Sol Negro*** o ***Mutan Zone*** provocaban lloros, gritos y espasmos nerviosos en los tiernos infantes ochenteros que perdían sus vidas a paladas en cuestión de

segundos. *Livingstone Supongo* tampoco era ninguna perita en dulce, pero al menos se podía llegar a completar con sus muchas y buenas dosis de paciencia, memoria y destreza.



"Prohibido pisar el césped", cuatro palabras que te joden.

A nuestro Stanley pixelado le falta quizás la flema y el bigotón del de carne y hueso, pero no por ello va menos preparado para la aventura. Cuatro utensilios son los que nos pueden salvar la vida usados en el momento adecuado, concretamente un boomerang, un cuchillo, una granada y una pértiga. Para usar cada uno de ellos hay que seleccionar con las teclas del 1 al 4 según corresponda y mantener pulsado el botón de disparo para cargar una barra de fuerza, de la que dependerá el alcance de la acción. Los dos primeros son obvias armas arrojadizas con la peculiaridad de que el boomerang al ser lanzado y trazar la trayectoria de vuelta lo hace de forma ascendente, es decir, traza el arco hacia arriba y más lejos cuanto más fuerte se lanza como es lógico, mientras que el cuchillo tiende a caer al suelo, o sea, describe una línea recta descendente que es más corta o más larga según se lance con menor o mayor fuerza.

Por tanto, el boomerang nos viene bien para enemigos en zonas más elevadas o que sean voladores, mientras que el cuchillo irá como anillo al dedo para las alimañas que nos ataquen a ras de suelo. La granada se lanza en parábola como es de esperar y si cae demasiado cerca y nos explota en los morros perderemos una de las 7 vidas con las que empezamos, mientras que la pértiga nos permite saltar grandes distancias con la fuerza necesaria. Tampoco habremos de perder de vista los indicadores de víveres y agua ya que si llegan a cero moriremos de hambre y sed. Por suerte por el mapeado hay desperdigados bocatas, hamburguesas, botijos y demás provisiones con las que combatir la gusa.

Con esta gama de ataques y acciones además del salto, Stanley se va de picos pardos por una selva bien surtida de plataformas, trampas y criaturas hostiles a lo largo de un mapeado sin *scroll* que hace recomendable tener lápiz y papel a mano, porque es fácil que de primeras nos encontremos con que repetimos una y otra vez la misma ruta y no sepamos por dónde tirar, a pesar de que las salidas tampoco están especialmente escondidas y se pueden ver a poco que nos fijemos. Lo mismo atravesaremos zonas de vegetación frondosa que iremos sobre una balsa por ríos y cataratas, o nos internaremos en una oscura mina o en un poblado

de nativos. En estos lugares hay que encontrar 5 objetos similares a enormes huevos de oro que además de dar una vida extra será el pago que nos exija en cierto punto una exótica bailarina haciendo un baile tribal en *top less*. Sí, podéis releer la última frase, lo he escrito bien, sale una tía bailando en tetas. En esa época teníamos mucha imaginación por lo de los *píxels* y eso, pero va en tetas, creedme. Se podría decir que el juego tiene dos partes diferenciadas, una en la que prima la exploración y otra algo más lineal en la que la sensual señorita y sus místicas mamellas nos abrirán el camino para ir derechitos a encontrar al doctor. Eso demuestra que Stanley es todo un *gentleman* británico. Cualquier otro no pasa de ahí.



Cuenta que una vez, Fernando Esteso le chupó un pezón.

Ópera se anotó un tanto con el motor de *Livingstone Supongo*, hasta el punto de que lo reutilizaría más tarde en otros juegos como ***Goody***, título muy emblemático también de la compañía del que habrá que hablar un día de estos, y donde las cuatro armas eran sustituidas por un eficaz y contundente ladrillo. La jugabilidad es grandiosa para la época, el mecanismo de la barra de fuerza para ajustar la precisión de cada movimiento es algo que da mucha sustancia y es muy necesario dominarlo bien para concluir la aventura con éxito, además de que obliga a memorizar como decía antes los elementos de cada pantalla y la forma de deshacerse de ellos.

Esto también invita a seguir intentándolo para avanzar un poco más cada vez porque hay pantallas que se presentan muy difíciles pero nunca imposibles. Para ser el primer juego de Ópera, aunque ya habían hecho ***La Pulga*** para Indescomp (otro clasicazo patrio), la verdad es que supieron dar en la diana. Ópera solía programar como versión base para sus juegos la de Amstrad CPC, ordenador al que le profesaron un mimo especial y que sus propietarios agradecimos de corazón, pero el juego se publicó también para Spectrum, Commodore 64, MSX, PC MS-DOS, Amstrad PCW y Atari ST.



¡Ay, los monetes!

Las versiones de 8 bits comparten el mismo saborcillo y se dejan jugar exactamente igual, diferenciándose sólo por características gráficas y el famoso colorido del Amstrad. Una mención aparte merece la versión de Commodore 64, máquina poco valorada por estos lares y que se demuestra en que petardea con ganas. Pobres gráficos, pobre sonido y control algo más rígido que en sus versiones hermanas. Y otra mención merece una versión que salió para MSX-2, pero en el extremo opuesto ya que la potencia de la máquina permitía una entrega como la de Amstrad pero con los gráficos bastante mejorados. Un clásico instantáneo y, oigan ustedes, bastante bonito. En cuanto a los 16 bits, dejémoslo en que en España no les terminamos de coger el truco y menos en el 86. Visualmente resaltaba la versión ST frente a los monocromos PCW y los tonos apastelados en CGA del PC, pero el control… ay, el control, y justo el punto fuerte del juego. Era más recomendable jugar en 8 bits, cosa que no sucedía todos los días.

Livingstone Supongo fue un debut más que bueno de Ópera Soft, saliendo incluso al mercado extranjero bajo la lógica traducción de ***Livingstone, I Presume***, y eso propició que Stanley siguiese suponiendo en una secuela de 1989, llamada simplemente ***Livingstone Supongo II***, que actualizaba la primera entrega de forma muy importante con un gran salto técnico. Aquí ya se usaba un scroll horizontal, los *sprites* aumentaban de tamaño, se incluían nuevos enemigos y trampas y se cambiaba el cuchillo por un látigo, el arma que recomiendan 9 de cada 10 aventureros. Otro trabajo de quitarse el sombrero especialmente una vez más en máquinas de 8 bits y que merece revisión aparte. Como también la merecía este gran producto de una época fantástica del videojuego y que convenía rescatar para un necesario homenaje. Como siempre, para quien no lo conociese que sepa que aquí tiene un pedazo de historia de esta afición nuestra. Y para el que haya sufrido en sus carnes las inclemencias de África (y perdido varias vidas seguidas al caer en la puñetera mazmorra con esos ojos que van apareciendo en la oscuridad) ahí va el tributo al recuerdo de las horas echadas para encontrar al doctor Livingstone.

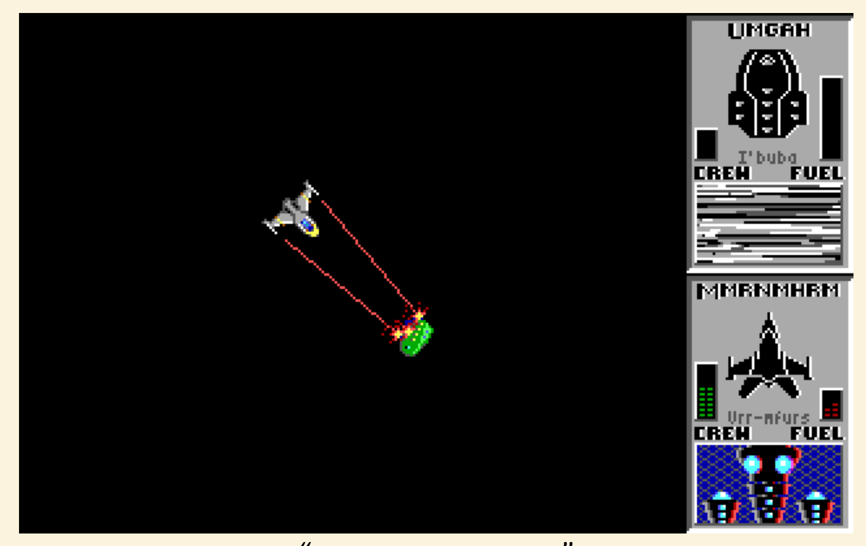


STAR CONTROL
ACCOLADE, 1990
SPECTRUM, CPC, C64, PC MS-DOS, AMIGA, MEGADRIVE

Estrategia/Shoot'em up

Los exploradores las usaban para orientarse, los astrólogos sostienen que rigen nuestro destino y, si hacemos caso a Astérix y Obélix, lo único que nos debe preocupar es que un día caigan sobre nuestras cabezas. Las estrellas han fascinado siempre al ser humano, por lo que no nos debe extrañar lo más mínimo que el espacio sea escenario de viajes cósmicos y épicas batallas entre razas imaginarias.

Era cuestión de tiempo que alguien recreara estas batallas en un mundo virtual, por ejemplo el de un videojuego, que para eso están. Y surgieron muchísimos, pero lo que nos gusta es hablar de los que perduran porque en su día levantaron pasiones, así que vamos a ponernos en situación. Imaginad que es 1990, tenéis una tarde muerta y llamáis a un amigo para pasarla echando una partida. ¿Qué os parece enfrentaros uno contra otro manejando cada uno un bando de razas alienígenas con diferentes habilidades batallando hasta la muerte? Suena bien como juego de acción, pero ¿y si le añadimos campañas estratégicas? El resultado suena a juego de culto, y eso precisamente es ***Star Control***, un juego que publicaba la compañía *Accolade* hace 21 años.

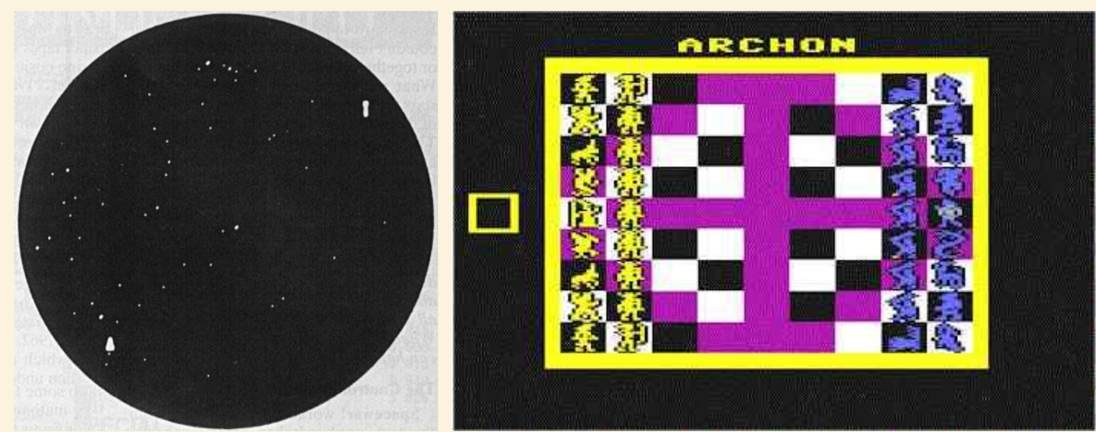


"¡Piu, piu! ¡Ratatatatá! ¡Pum!"

Según el manual, estamos en el siglo XXVII y a raíz de una comunicación al Centro de Control Estelar, la humanidad acaba de desayunarse con que resulta que no solo existen civilizaciones alienígenas inteligentes sino que encima están, como Barça y Real Madrid, en medio de una guerra de agárrate y no te menees. El mensaje proviene de una civilización que se hace llamar Chenjesu y que dicen venir en son de paz, pero que advierte que ni son los únicos extraterrestres ni están para mucha fiesta porque un enemigo les está arrasando y sus defensas ya están casi destruidas. Y para acabarlo de arreglar resulta que el enemigo en cuestión, la Jerarquía Ur-Quan, se dirige hacia nuestro sistema solar con intenciones nada amistosas. Ante tal panorama, a la Tierra no le queda otra que unirse a sus recién descubiertos vecinos, la Alianza de Estrellas Libres para hacer frente al invasor e intentar evitar la aniquilación y conquista de toda especie conocida. Vamos, pero que muy recién conocida.

Star Control: Famous Battles of The Ur-Quan Conflict, Volume IV tiene, además de uno de los títulos más largos del mundillo, toneladas y toneladas de puro amor por la ciencia ficción en cada uno de sus bits. Sus precedentes ya le dan un pedigrí envidiable. No en vano, *Star Control* es hijo de dos títulos inscritos con letras de oro en la historia de los videojuegos. El primero de ellos, nada menos que el segundo videojuego desarrollado si tenemos en cuenta ***Tennis For Two***, el mítico ***Spacewar!***, juego que en febrero cumple la friolera de 50 añazos y que desencadenó una auténtica fiebre de *player vs. player* en las universidades americanas, y

del que coge un sistema de combate espacial que casi 30 años después seguía sentando cátedra. Dos naves luchan entre sí en pleno cosmos, sujetas a la inercia propia de maniobrar en el vacío y al campo gravitatorio de las estrellas o planetoides cercanos. Un puñado de variables, aumentado por los propios fans del juego, que lo modificaba y ampliaba en sucesivas versiones a base de lo que eran primitivos *mods*, intentando representar de la manera más ajustada posible lo que sería un enfrentamiento en el espacio.



Izquierda: Spacewar!, el bisabuelo de todos. Derecha: Archon, la estrategia táctica viene para quedarse.

El segundo, otro clásico con mayúsculas y en letra gótica, obra precisamente de uno de los papás de la criatura. En 1980, Paul Reiche III junto con Jon Freeman y su esposa Anne Westfall diseña ***Archon***, una vuelta de tuerca al ajedrez que introduce nuevos factores a tener en cuenta, tales como la fortaleza de las propias piezas, y es que a diferencia del juego de toda la vida, las reglas de *Archon* no descalificaban directamente a la pieza al ser atacada, sino que esta entraba en combate pudiendo resultar vencedora, vencida, o incluso morir matando, llevándose a su oponente por delante. A esto se sumaban habilidades especiales para cada tipo de unidad, una especie de poderes por así llamarlo que llevaban a otro nivel el componente estratégico.

La mezcla de estos dos componentes es lo que el propio Paul Reiche junto con Fred Ford consiguió en este *Star Control*. Y es que el juego entra por igual en la clasificación de *shooter* y en la de juego de estrategia, gracias a dos modos de juego diferenciados entre los que el jugador podía elegir al gusto, con toda confianza. El modo *Meleé* era exactamente eso, un duelo hasta el exterminio entre todas y cada una de las unidades de los respectivos bandos, controladas o bien por un jugador o bien por el ordenador. Como en *Archon*, cada una de estas unidades venía de un mundo distinto, por lo que sus tecnologías propias les conferían una serie de habilidades, además de una determinada capacidad de tripulación (lo que vendría a ser la resistencia o vida) y de combustible, necesario para disparar y usar las habilidades especiales. Para familiarizarnos teníamos a nuestra disposición un modo *Práctica*, muy útil para los primeros contactos con el juego antes de pasar directos al turrón. Estos eran los vehículos que entraban en liza:

Alianza de Estrellas Libres (Alliance of Free Stars)



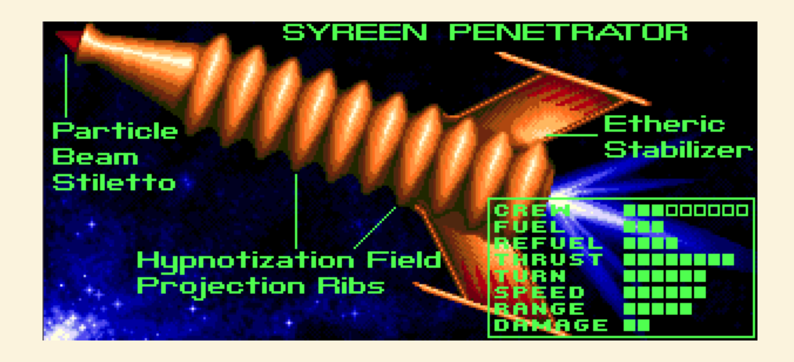
Chenjesu Broodhome: El peso pesado de la Alianza está formado por estructuras cristalinas, al igual que la raza que lo controla. Su capacidad de tripulación y combustible es máxima, pero es lento como el caballo del malo. Su disparo puede mantenerse para que llegue más lejos y al soltar el botón, estalla en varios fragmentos. Su especial consiste en lanzar cápsulas que persiguen al enemigo y agotan su combustible dejándolo indefenso.



Earthling Cruiser (Crucero Terrestre): Claramente inspirado en la USS Enterprise, la representación terrícola no es un dechado de velocidad precisamente, pero sí lo es en cuanto a giro, permitiendo encarar rápidamente a un enemigo para mandarle recuerdos en forma de misiles dirigidos. Si éste está muy cerca, la nave cuenta con un láser de proximidad para causar estragos.



Ariloulaleelay Skiff: Un platillo volante clásico, tremendamente maniobrable que combina su agilidad con un láser autoapuntado y la capacidad de dar hipersaltos para teleportarse a puntos aleatorios. Una pesadilla para naves grandes y lentas pero que no aguanta mucho castigo.



Syreen Penetrator: El componente para mayores de 18 del juego es una nave alargada, por no decir fálica, pilotada por macizas espaciales de piel azulada y escasa ropa y cuya habilidad especial consiste en robar tripulación a la nave enemiga, pudiendo recogerla o dejarla vagando por el espacio hasta que o bien sean recuperados o destruidos por algún disparo perdido. Bastante equilibrada en cuanto a su velocidad y giro, comienza a menos de la mitad de su capacidad pero se equipara al Broodhome si consigue recolectar tripulación hasta llegar al máximo. Ataca con el clásico disparo de pulso.



Shofixti Scout: Los Shofixti son una raza de marsupiales con una filosofía de corte oriental cercana a los *samurais*. Esto hace que den prioridad al honor y por ello, como si de *kamikazes* se tratase, su habilidad consiste en explotar intentado llevarse con ellos al enemigo. La más pequeña y de las más rápidas, pero también la de menor aguante.



Yehat Terminator: Este es uno de mis favoritos. El Exterminador es otra nave de valores medios, bastante equilibrados entre sí, pero que destaca por contar con un escudo de fuerza como habilidad especial y con disparo de ráfaga como arma, eso sí, no de mucho alcance. Ideal para lanzarse al combate cercano.

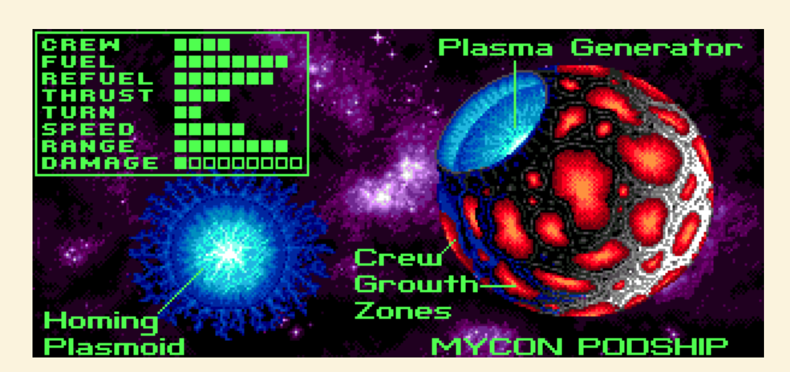


Mmrnmhrm Transformer: Los impronunciables Mmrnmhrm pilotan una nave cuya habilidad consiste en cambiar entre dos formas. La forma *X-Wing* tiene un muy buen giro a costa de sacrificar su velocidad y dispara un láser cruzado, pero de muy corto alcance. En cambio la forma *Y-Wing*, rapidísima pero que no gira ni *pa* Dios, dispara unos misiles teledirigidos de muy largo alcance. En la dosificación está la virtud.

Jerarquía Ur-Quan de Esclavos de Batalla (Ur-Quan Hierarchy of Battle Thralls)



Ur-Quan Dreadnought: Este bicharraco es el destructor por excelencia de la Jerarquía. Una nave muy poderosa de gran capacidad ofensiva y alcance a la que sólo se le puede ganar por velocidad. Pero para eso están los drones que el Dreadnought tiene la habilidad de enviar por parejas para atacar a los enemigos en cuanto cometen la imprudencia de acercarse. A título personal, la mejor nave del juego con mucho.



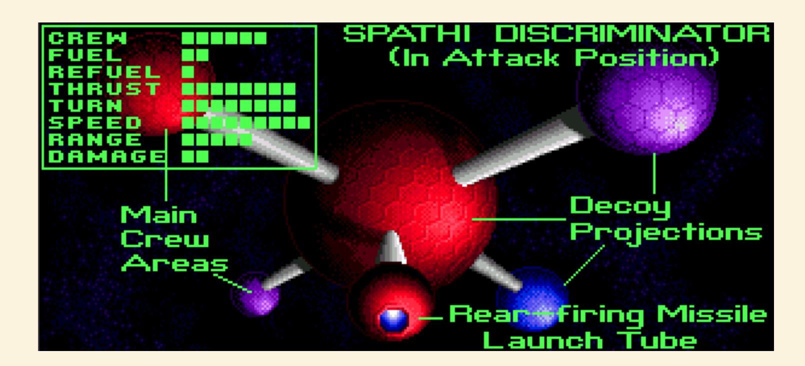
Mycon Podship: Otra nave lenta de giro y no especialmente veloz, pero con un disparo criminal: una bola de energía que persigue al objetivo mientras crece en tamaño hasta desintegrarse, aumentando también su potencia de daño. Si a esto sumamos que los Mycon pueden regenerarse a costa de su combustible, el Podship es una amenaza a tener en cuenta.



Androsynth Guardian: Los Androsintéticos, como su nombre indica, son humanos artificiales, clones de baja estofa que se rebelaron contra sus creadores y terminaron uniéndose a la Jerarquía. Su nave, pequeña de tamaño, dispara una nube de "*esferas de ácido molecular*" que puede destrozar a quién se meta por medio, pero además su habilidad especial es transformar el Guardián en una especie de bola de fuego rapidísima y extremadamente ágil.



Ilwrath Avenger: Los arácnidos Ilwrath manejan una nave con gran aceleración, pero con un disparo de corto alcance, una llamarada. Sin embargo su ventaja consiste en su habilidad de camuflaje, mediante la que la nave se vuelve invisible para emboscar hasta que delata su posición disparando.



Spathi Discriminator: La nave más maniobrable de la Jerarquía, pero con un disparo pobre. No obstante entre él y su arma secundaria, el torpedo *B.U.T.T.* (C.U.L.O., ya que sale de…) con paciencia pueden lograr hacer caer al más pintado.



VUX Intruder: Esta es la cosa más lenta y anquilosada que os podáis echar a la cara en este juego. ¿Dónde está su gracia? En que su habilidad consiste en lanzar unas esporas que también ralentizan al rival llevando la batalla a terrenos que rozan lo artrítico o lo geriátrico. Su láser, sin embargo, hace muchísimo daño.



Umgah Drone: Una pequeña nave que dispara un cono de antimateria. Su punto débil es la velocidad, pero su habilidad especial consiste en una serie de saltos retropropulsados que pueden hacer ganar la posición al enemigo. Eso sí, hay que aprovecharla bien.

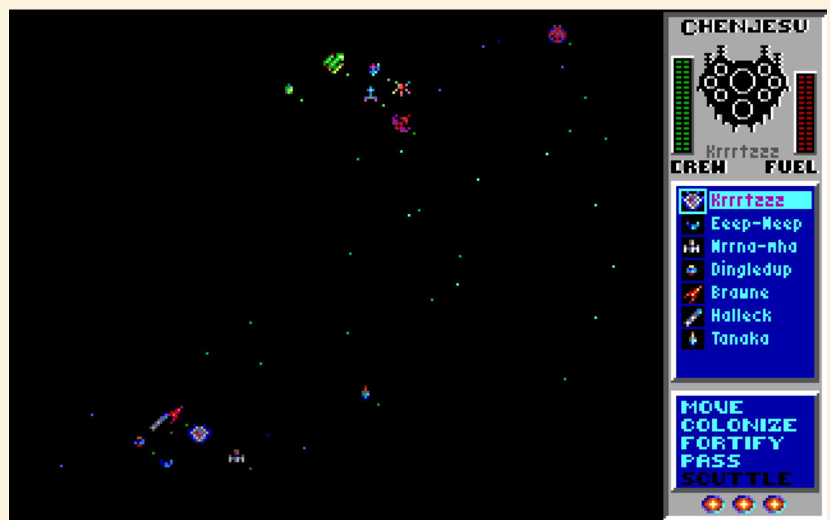


Regla número 1 de la space opera: los malos siempre molan más.

Pues estos son los contendientes que en el modo Meleé se enfrentan uno tras otro hasta la aniquilación. Y al igual que en *Spacewar!* la lucha se lleva a cabo en el espacio, donde a las características de estas naves hay que sumar los planetas cercanos, de mayor o menor atracción gravitatoria según su tamaño y que, como en el caso del Skiff que es inmune a los campos gravitatorios, se pueden usar como trampa para hacer que el enemigo sea atraído sin remedio. O aprovechar la fuerza centrífuga para conseguir una punta de velocidad que de otra forma nuestra nave no podría conseguir. También algunos meteoritos vagan por el escenario y

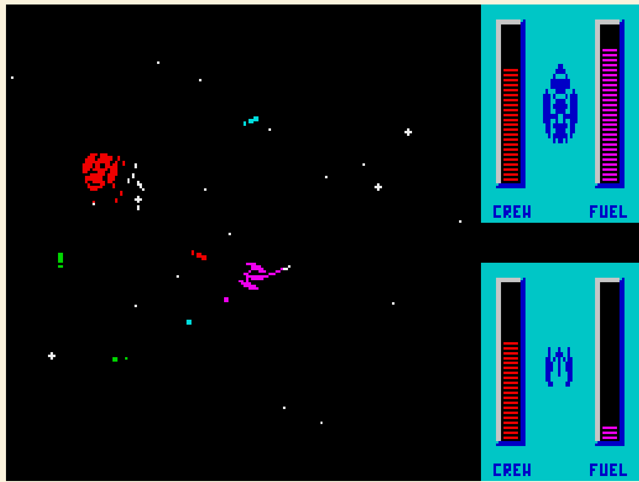
aunque no nos harán daño pueden entorpecernos, haciendo que ese pequeño Drone al que queríamos coger por la espalda nos tenga a placer para darnos la del pulpo. Ni qué decir tiene que el modo Meleé es el más divertido del juego y es casi casi su razón de ser, pero hay más.

Porque de *Archon* no solo coge *Star Control* la variedad de unidades y sus peculiaridades, no. El modo *Full Game* es un juego de estrategia formado por distintas misiones al estilo de un juego de tablero en el que en un escenario aleatorio formado por una constelación de cuerpos estelares que se presenta rotando en la pantalla, las naves de la Alianza y la Jerarquía han de ir colonizando planetas, construyendo minas para reunir recursos y, por supuesto, combatir entre ellas hasta conseguir erradicarse. Según la misión contaremos o no con una estación en la que gracias a los recursos que reunamos en las minas (*starbucks* o pavos estelares, clara referencia a *Galactica*) podremos construir más naves de los distintos modelos según el precio para aumentar nuestras tropas. Y entre misiones podremos rellenar la tripulación en las colonias que hayamos establecido, algo que en el caso del Syreen Penetrator es vital y, de hecho, cuando destruyamos una colonia enemiga sus habitantes serán "reclutados" por la jamona azul de turno. Las misiones no están entrelazadas entre sí, cada una es independiente y aislada y no hay modo historia propiamente dicho pero se pueden jugar a lo versus igual que el modo Meleé, lo cual lo hace bastante entretenido. Comentar que hay varias configuraciones para cada bando, pudiendo dejar el control a la CPU, al jugador o en dos modos llamados *Cyborg* (el ordenador lucha los combates por el jugador y le deja a él la estrategia) y *Psytron* (el ordenador hace los movimientos estratégicos y el jugador se encarga del combate) pero a mi parecer estos dos le quitan mucha gracia al juego.



Como las bandas del cole: cada una a un extremo

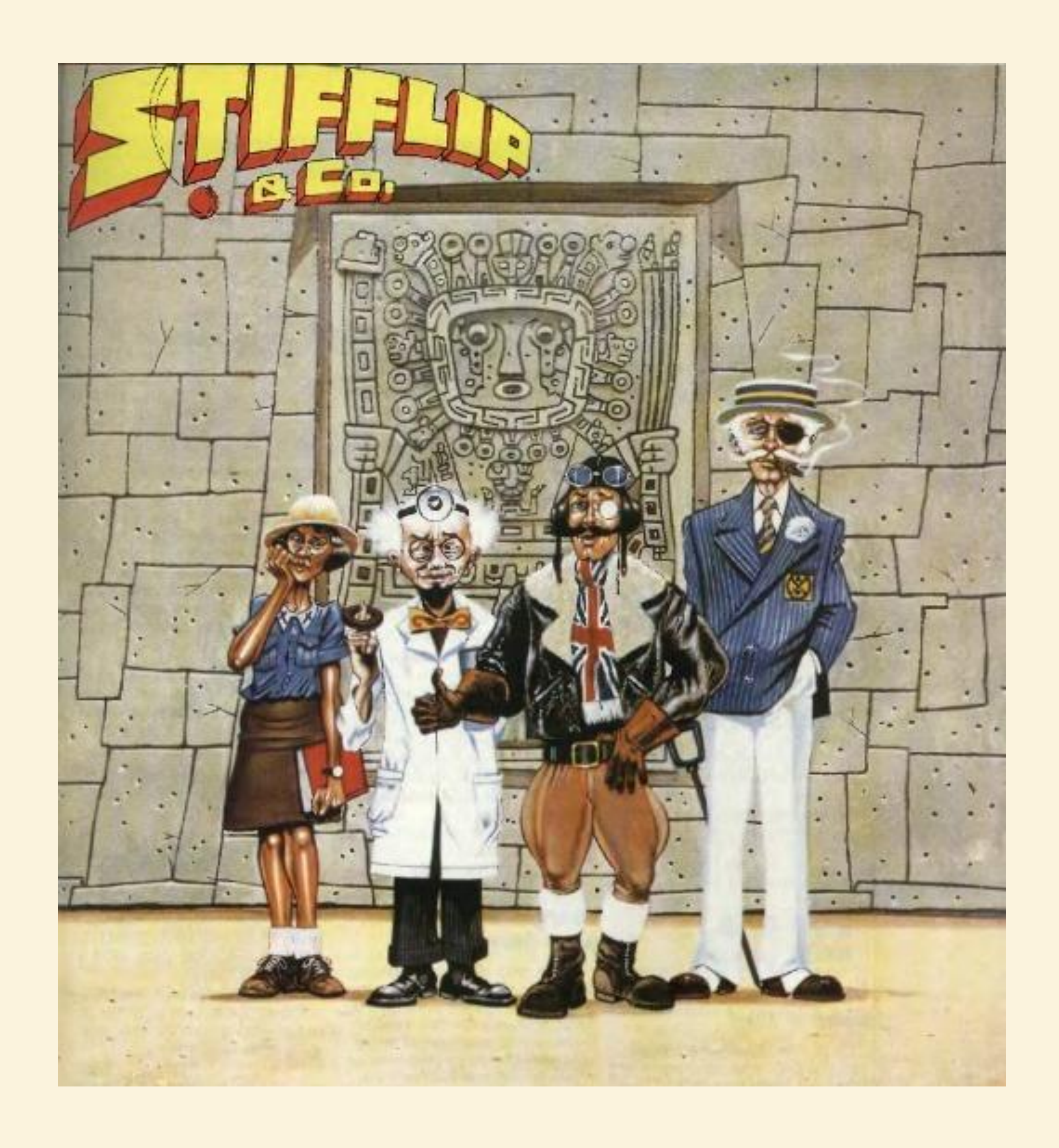
Star Control tuvo seis versiones en los sistemas Amstrad CPC, Spectrum, Commodore 64, PC MS-DOS, Commodore Amiga y Megadrive. Las de 16 bits son, obviamente, las más completas y son prácticamente clónicas, sin ninguna diferencia reseñable entre sí salvo algunas misiones más para el modo Full Game en Megadrive, convirtiéndose todas en juegazos al instante. Pero las versiones de 8 bits, pese a reducir el número de naves y simplificar mucho su aspecto, son bastante dignas teniendo en cuenta de dónde vienen. La versión Amstrad es muy lenta, algo que no es raro en este ordenador, pero la de Spectrum es bastante jugable y casi tan divertida como su homónima de 16 bits. Por la de Commodore, para mi desgracia, no puedo hablar pero se antoja muy parecida a estas dos.



Versión Spectrum. Amorosa versión Spectrum.

Star Control es amor por la ciencia-ficción y se le nota en los muchos guiños que guarda: las naves X-Wing y Y-Wing, los diseños que recuerdan a naves de *Star Trek*, la raza Syreen que es casi una oda al género pulp… Su sola ambientación ya es atrayente, hasta el punto de que se han confeccionado toda una línea temporal para *Star Control* que le da mucho más peso a la saga, con civilizaciones que cambian de bando y nuevas razas que se incorporan en las secuelas. Sí, he dicho secuelas, en plural, pero de ellas hablaré en próximas Retro Reviews. Por ahora, sabed que existe ***Star Control II*** y ***Star Control 3***, y hasta una novela, *Star Control: Interbellum*. Si cuando os digo que un juego es de culto es por algo. Así que ya sabéis, próximamente: *Star Control II*. Y no dejen de vigilar los celos, digo, los cielos.





STIFFLIP & CO.
PALACE, 1987
SPECTRUM, CPC, C64

Aventura gráfica

Las aventuras gráficas son un género que se asocian inevitablemente al PC, seguramente porque fueron en los 16 bits donde vivieron sus días de vino y rosas. Sin embargo, hubo vida en el género con anterioridad. No mucha, pero notable como en el caso que nos va a ocupar, si bien vais a ver que también es de las más absurdas y disparatadas de las que posiblemente nos echemos a la cara. Porque antes de ***Monkey Island*** estuvo ***Stifflip & Co.*** y, como ha demostrado ***Henry Hatsworth y la aventura rompecabezas***, toda gesta es mucho mejor si la protagonizan gentilhombres (y mujeres) de pies a cabeza. Auténticos varones y señoras castos y de una pieza, sí señor. Nada mejor para dar clase a cualquier empresa por ardua que sea que un buen y bigotudo héroe británico, así que dejemos el destino del mundo libre tal como lo conocemos en las anglosajonas manos de Stifflip y compañía.



Y a quién no…

Hablemos de los ingleses. Ah, los ingleses, esa raza. Un inglés, amigos míos, se curte de pequeño bajo el férreo tutelaje monjil en un internado, crece para aprender a jugar al críquet, se reproduce entre partida y partida de críquet, se emborracha cuando no está jugando al críquet y finalmente muere cuando la artritis no le deja jugar al críquet. Observaréis que hay una cierta pauta y es que el críquet, ese deporte de caballeros, es la válvula de escape de los sufridos habitantes del Imperio británico para distraer la mente allá por los años posteriores a la primera Guerra Mundial. Pero ¡ay! Una negra sombra se cierne sobre la tierra de la rectitud y las buenas costumbres. El Conde Camaleón, un científico chiflado de los de tomo y lomo, amenaza con usar su última invención, el Rayo Gomatrónico, capaz de alterar la elasticidad de cualquier objeto con fines perversos. De hacer funcionar ese rayo infernal el supervillano dispondría del arma definitiva, pero aún más apocalíptica sería la posibilidad de no poder calcular el rebote de las pelotas de críquet. ¡Por San Jorge, no se debe consentir tal desastre!

Llegados a este punto, tengo que aclarar que todo lo que vais a leer en este párrafo está extraído del manual del juego y es el tono que mantiene *Stifflip & Co.* durante todo el tiempo. El destino de la libertad, la justicia y las pastas de mantequilla recae en los veteranos hombros del bigotudo Vizconde Sebastián Stifflip, avezado as aéreo, héroe de guerra y auténtico caballero inglés de los de tomar el té a las cinco, luchar contra bandidos a las seis y acostarse a las siete y media. Temido por sus amigos y amado por sus enemigos (insisto, viene así en el manual), el Vizconde Stifflip contará con la ayuda de otros tres compañeros no menos británicos y capaces. El chalado profesor Braindeath, declarado clínicamente muerto diez años atrás, pero que consiguió mantenerse con vida gracias a un artilugio de su invención: una pajarita movida con energía solar, que además funciona como molinillo en los días nublados.

Asombroso, sin duda. El Coronel R. G. Bargie, también conocido como RGB (el espectro de los tres tonos de color básicos) debido a que por sus venas corre sangre azul, sus ojos son de color rojo y en él sí mismo es un viejo verde. Y la señorita Palmira Primbottom, ejemplar misionera y alma piadosa que capitanea la Sociedad Para Vestir a los Indígenas, formada por señoras con el loable objetivo de evitar que los lugareños selváticos vayan por ahí enseñando la cola. Estos cuatro héroes serán los encargados de salvar el destino del Imperio, y por tanto de la humanidad derrotando al Conde Camaleón, quien fue visto por última vez en alta mar por el capitán del Titanic disfrazado de iceberg. Ahora Stifflip y su equipo deberán viajar a Banania (llamada en la versión española del juego Tontilandia), una auténtica república bananera, valga su nombre, donde el Rayo Gomatrónico podría estar operando.

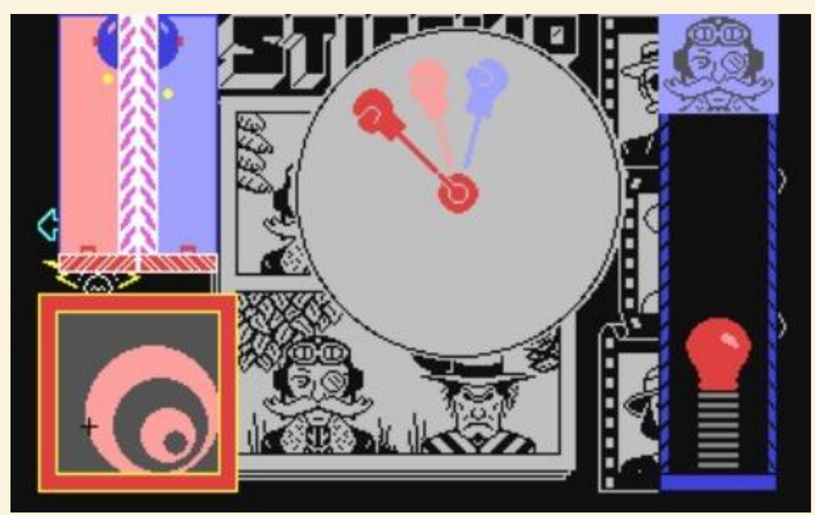


Ya tuvo que venir la aguafiestas.

Deliciosamente delirante. Pues bien, esta era la propuesta en 1987 de *Binary Vision* para los sistemas de 8 bits Spectrum, Amstrad CPC y Commodore 64 a través de la compañía inglesa *Palace Software*, otro muy ilustre nombre de la edad de oro del software a quienes debemos entre otros ese gran título que fue ***Barbarian*** y que Hyde80 os presentó junto a su secuela en una merecida Retro Review. *Stifflip & Co.* nos llegó, cosa de agradecer por entonces y lo sigue siendo hoy en día, en castellano y menos mal porque la aventurilla se las trae. Si el argumento del juego ya os ha parecido para darle de comer aparte, los puzzles a resolver no se quedan atrás, y es que como ya he mencionado alguna vez en aquella época era muy diferente a las comodidades de ahora. Aparte de que los equipos de desarrollo eran más reducidos, apenas había testeos con lo que era natural que las dificultades de los juegos se pasaran de frenada. En *Stifflip & Co.* impera una estética puramente de cómic y fiel reflejo de ello era la interfaz de juego, que se nos presentaba en forma de iconos con los que podíamos movernos hacia las salidas disponibles en cada pantalla, interactuar con objetos y con otros personajes, hablar, consultar el estado de los miembros del equipo y de la misión, cambiar de protagonista activo, o sorprendentemente en este género entablar un combate cuerpo a cuerpo.

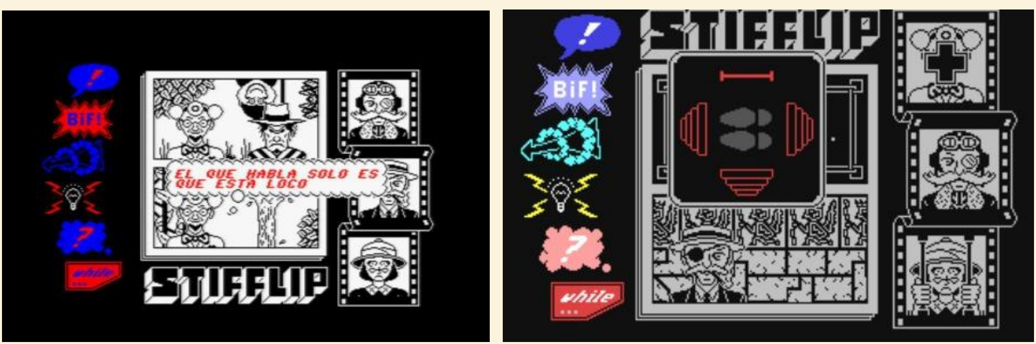
Pero antes de pasar al factor violento, hablemos un poco más de la jugabilidad. En la parte central de la pantalla, una viñeta nos mostraba nuestra ubicación actual, a nuestro personaje y a cualquier otro sujeto controlado por el ordenador que se encontrase allí. A la derecha, los retratos del resto de compañeros. Si en la misma localización se encontraban más miembros de nuestro equipo, pese a que no hubiese nada que lo indicase más que el educado saludo "*Hola*" por parte de los presentes reflejado en su imagen al entrar en la pantalla, sí que podíamos interactuar con ellos para intercambiar objetos. Lógicamente podíamos hablar con

los *NPC's* que rondasen por allí (de no haber nadie, el protagonista en cuestión nos recordará que hablar solo es de locos, o simplemente se dedicará a ponerse poético y lanzar una loa a los pajaritos). De tener el equipo dispersado, podía darse la circunstancia de que algún enemigo se liase a mamporros con alguien con lo que si ese personaje quedaba fuera de combate, su retrato cambiaría para aparecer entre rejas, señal de que había sido capturado. En esos momentos es cuando el personaje en cuestión pide ayuda *("¡A mí!")* y debemos cambiar rápidamente para enzarzarnos en una lucha a brazo partido.



¡En guardia, rufián! ¡Hop!

Peleas que, por supuesto, siguen las normas del marqués de Queensberry. Nada de golpes bajos, caballeros. El combate es con mucho lo más enrevesado del sistema de juego de *Stifflip & Co.* La pantalla cambia totalmente para pasar a un batiburrillo al que hay que cogerle el truco incluso habiéndose leído las instrucciones. Lo que vendría a ser la vitalidad del enemigo y nuestra lo reflejaban sendas atracciones de feria de las de dar con el mazo para golpear una campana con una bolita. Cuanto más alta la bolita, más energía nos queda. A continuación, en el cuadrado inferior una especie de diana circular que va rotando de forma rara nos indica la precisión del golpe. Cuando lancemos el puñetazo, en ese cuadrado se disparará una flecha que cuanto más cerca quede del centro de la diana más energía restará al contrincante. Y por último, la foto de nuestro personaje sobre un guante de boxeo enorme balanceándose con un muelle nos indicará cuando se nos viene encima el siguiente sopapo. La última sección simplemente refleja la acción que realizaremos. Podemos lanzar izquierdazos, derechazos o podemos huir como gallinas. Claro que siempre está la opción de saltarse esas reglas que decía al principio y atizar un golpe poco deportivo que noquee al rival al instante. Pero tres de estos seguidos y el mismísimo Dios mostrará su desacuerdo y gran furia en forma de rayo fulminante.



El aspecto del juego es enormemente llamativo.



Hola, muy buenas. Educación ante todo.

El combate en este juego es realmente enrevesado, demasiado para describirlo con letras, pero es una pura cuestión de cogerle el truco y casi de tener suerte. Es mucho más recomendable salir por patas y evitar el intercambio de soplamocos que hacerse el valiente. Pero aún y así nos quedarán los puzzles. Y los puzzles también son de aquella manera. Un guardia que nos bloquea el paso hasta que no le demos un soborno no se dará por contento sólo con que le demos un chelín (que además al morderlo hará que se parta una muela, con desastrosas consecuencias). O por ejemplo, tirar de una cuerda que cuelga en mitad de una habitación no es recomendable, podría haber un peso de 10 toneladas al otro extremo. Este tipo de humor *slapstick* y totalmente inglés es el que hace que *Stifflip & Co.* sea un juego tan absurdo como divertido, y solo por ver qué es lo que pasa invita a la prueba y error una y otra vez. Mi experiencia personal era esa precisamente, yo no tenía ni idea de cómo resolver esas situaciones. Simplemente probaba cosas y esperaba poder ver más de esos gráficos de tebeo en mi Amstrad, tan diferentes de los muñecos de palitroques a los que estaba acostumbrado.



Oops… Espero que no se caiga nada al suelo…

Lo cual me lleva al apartado técnico. Para ser 1987, *Stifflip & Co.* es sobresaliente en este sentido. Los juegos ingleses nos tenían acostumbrados a *sprites* enormes pero aquello, que por otra parte no requería de mucho movimiento, era un cómic en la propia pantalla, algo que no pasaba desapercibido. Pese a no tener banda sonora *ingame* más que el himno británico interpretado en *chiptunes* al consultar el estatus, la tonadilla que sonaba al principio del juego era simplemente genial y muy acorde a todo lo que esperaba en el juego. Palace hizo un gran trabajo en las tres versiones, prácticamente idénticas entre sí y que no desmerecían frente a ninguna de las otras en absoluto.



Y usted que lo diga.

Ingleses, bigotes, monos… a este juego solo le faltan robots y zombis para terminar de triunfar a lo grande, y como reconozco que nunca llegué a pasármelo tampoco los descarto del todo. La carga se divide en dos partes, la primera justo al llegar a Banania y la segunda, que es la conclusión de la historia. No hubo narices a completar ninguna de las dos y dudo que alguna vez fuese capaz de ello sin usar una guía. No obstante, no puedo evitar acordarme de *Stifflip & Co.* y tararear esa canción principal del juego. Es pegadiza la condenada. Tan carismática como el propio juego en sí. ¿A alguien le apetece un té?



TIGER ROAD
CAPCOM, 1987
ARCADE, SPECTRUM, CPC, C64, AMIGA, ST, PCE/TG-16

Arcade

Vamos a volver a la década de los ochenta, en esta ocasión a 1987. En aquella época nos gustaban los juegos que nos ofrecían ante todo diversión pura y dura por encima de cualquier otra cosa como el realismo o el argumento, pero si se aliñaban con algunas cosillas de esas que tienen cabida en el saco del *#TLQM* (Todo Lo Que Mola) fácilmente podrían dar para hablar de clásicos instantáneos. *Capcom* ya era por entonces un valor seguro. Sus *arcades*, incluso estando por llegar su sistema *CPS* con maravillas como ***Ghouls'n'Ghosts***, ***Final Fight***, ***Cadillacs and Dinosaurs*** o ***Street Fighter II***, ya eran un referente claro entre la parroquia de los salones recreativos que, puestos a echar cinco duros en un sitio, nos fiábamos de nuestro paladar jugón que nos decía que los buenos sibaritas habían de apostar por los productos de Capsule Computers. Y así un buen día nos encontramos un juego que dejó indiferente a muy pocos, por no decir a nadie. Una máquina de esas que siempre solía tener a alguien a los mandos y a la que casi disfrutabas por igual jugando tú que viendo cómo jugaba otro.



Cuántos recuerdos trae este momento.

No voy a engañar a nadie. No es mi intención elevar a los altares a ***Tiger Road*** como el mejor juego de 1987, ni tampoco dejarlo como uno de los mejores juegos de Capcom de todos los tiempos, porque lo cierto es que tiene sus fallos y hay otros mejores. Pero el por qué este juego es tan mítico sí que lo voy a exponer, y lo voy a hacer usando la mejor comparación que me viene a la cabeza: *Tiger Road* es el *Golpe en la pequeña China* de los videojuegos. Una historia de acción y artes marciales salpicada de montones de elementos sobrenaturales y folklóricos y en donde de una pantalla a otra podías pasar de luchar contra soldados sable en ristre a vértelas contra monstruos y criaturas demoníacas de distinto calado.

Tiger Road, en Japón conocido como ***Tora e no Michi***, tiene un argumento que bien podría haber llevado al cine en su día la *Shaw Brothers* o cualquier otra productora de Hong Kong con esos actores del pelaje de Yuen Biao o Jackie Chan a la cabeza. El malvado Ryuken, maestro de la Técnica del Dragón, ha raptado a los niños del templo de Oh Rin y se los ha llevado a su fortaleza Ryugadoh para lavarles el cerebro y convertirlos en una legión de tropas invencibles con vistas a conquistar el mundo. En el templo, el monje Lee Wong recibe de su maestro la orden de acudir al rescate de los niños, para lo que se le conceden tres armas y un manto mágico que concede la habilidad de volar. Pero el camino de Lee Wong no va a ser coser y cantar, puesto que para llegar al Ryugadoh hay que atravesar previamente los dominios de los subordinados de Ryuken, los cuales están plagados de monstruos y peligros.



El manto de vuelo nos permite desplazarnos por toda la pantalla.

La jugabilidad es como dictaban los cánones de la época: avance, salto y disparos. No hace falta más. Sin embargo, en esta ocasión el salto va a ser vital una vez más, ya que *Tiger Road* es un arcade de plataformas y de los frustrantes. En función de la pulsación que hagamos al botón la altura del salto variará y Lee Wong podrá dar un brinco de baja altura para superar obstáculos o realizar un portentoso salto hacia las alturas como los auténticos maestros de *kung fu*. También es importante decidirse bien por el arma que llevemos en cada momento porque cada una de las tres es diferente en cuanto a velocidad y alcance:

-**Hacha**: el arma que llevamos por defecto. Es un arma de valores medios en cuanto a distancia y rapidez.

-**Mangual**: de mayor alcance, pero menor rapidez.

-**Lanza**: de corto alcance pero mucha rapidez.

En según qué momentos y ante diferentes enemigos será más conveniente acudir con un arma antes que otra. No hay que descuidar tampoco el tiempo, ya que para superar cada pantalla tendremos un límite que variará de una a otra pero que suele rondar los 2 minutos y que al llegar a cero tendrá como consecuencia la pérdida de una de nuestras acostumbradas tres vidas.



La estética oriental, principalmente china, es uno de los atractivos del juego.

Las armas no son lo único que nos podrá ayudar en el juego. Por el mapeado hay ocultos en las mencionadas estatuas y tinajas otro tipo de objetos que nos darán alguna que otra ventaja, o alguno que nos puede suponer un perjuicio. En este juego será muy fácil ver cómo la barra de energía que mide la salud de Lee Wong va disminuyendo que es un primor conforme recibamos impactos, cosa que tiene tendencia a suceder muy a menudo. En estos momentos, Lee Wong puede recuperar esa necesaria energía si tiene la suerte de encontrarse con alguna calabaza de licor que echarse al gaznate. Las calabazas amarillas vendrían a ser el equivalente a un chupito y solo recuperarán una rayita de salud. Las azules nos darán una cantidad mayor y las rojas ya serán dignas de un botellón instantáneo en toda regla con el que Lee Wong recuperará toda su salud cual Popeye tragando espinacas. Pero ojo con lanzarse sobre las calabazas sin ton ni son, puesto que alguna de ellas puede aparecer invertida. Esto se traduce en que Lee Wong será envenenado y su efecto será el contrario al deseado, maltratando aún más nuestra barra de vida en lo que a mí me gusta ver como una bonita moraleja sobre la vida disoluta y el vicio de beber a lo loco.



Ninjas, ninjas everywhere.

Aparte de estas calabazas y de las armas, alguna que otra vez encontraremos potenciadores para éstas con el consabido *Pow* que aparece en algunos juegos de Capcom. Este *power-up* aumentará el alcance de las armas que llevemos y nos será muy de agradecer cuando vengan oleadas de enemigos, es decir, casi siempre. Especialmente pensado para estas oleadas es el pergamino sagrado, que destruirá nada más tocarlo a todos los enemigos presentes. También podremos encontrar, aunque ya de forma más contada, una bola de cristal que nos otorgará inmunidad durante un momento, y un signo triangular rojo que detendrá el tiempo y congelará a los enemigos por breves segundos. Ya al margen de esto, y más presentes sobre todo en unas pequeñas cajas con las que nos toparemos igual que con las tinajas, el juego nos obsequiará también con los necesarios elementos de *bonus* destinados a subir la puntuación. Ideogramas o estatuillas aumentarán la cifra para que al final podamos marcar paquete dejando nuestras iniciales en el *High Score*.

El camino de *Tiger Road* se divide en cinco etapas, cada una coronada por un secuaz de Ryuken ejerciendo de jefe de zona y también algún subjefe previo a mitad de camino. De esta forma, el recorrido de Lee Wong comienza en las inmediaciones del templo de Oh Rin, donde hay que atravesar un castillo custodiado por soldados, lanceros, unos tipos con complejo de Donkey Kong que nos lanzarán barriles y hasta por unas extrañas criaturas que se transforman en dragones Sheng Long y a los que deberemos enfrentarnos en pleno vuelo en una pantalla ascendente. Por el camino, en la mazmorra del castillo espera una especie de ogro que se abalanzará sobre nosotros sin pensárselo dos veces. Y por fin, tras una pantalla en la que tendremos que afinar la agilidad para saltar entre las distintas plataformas que caen y que forman el puente hacia el otro lado, nos las veremos con el primer villano: Fudo, un tipo enorme cuyos poderosos puñetazos nos estamparán contra la pared y que intentará aplastar a Lee Wong tirándose en plancha sobre él significando la muerte instantánea si lo pilla debajo.



Fudo, un hombre poco hospitalario.

La siguiente parada del viaje será una vieja mansión abandonada donde ha establecido su nido Kukai, el siguiente *boss*, quien tiene a su servicio a criaturas espeluznantes como serpientes que escupen fuego, murciélagos, enormes arañas y los pintorescos pero no menos peligrosos *jiang shi*, los peculiares cadáveres reanimados que según la creencia china solo pueden desplazarse a saltos por el *rigor mortis*. Kukai es una especie de brujo negro con poderes vampíricos que absorberá el alma de Lee Wong con solo tocarlo, así que durante el combate realizado por los aires gracias al manto de vuelo hay que tener presente golpear primero para obligarle a huir. Tras la casa encantada salimos al bosque, territorio de Goku (no ese Goku, ni el de *Viaje Hacia el Oeste*. Nada que ver con nadie conocido), que lo ha plagado de ninjas y soldados para dificultarnos el acceso hasta su escondrijo, una sala llena de plataformas donde una caída puede ser mortal y en la que Goku nos acribillará lanzando sus dagas.



Los jiang shi, todo un icono de las leyendas de terror chinas.

La cuarta zona es el castillo donde encontraremos a Broth, que no es un personaje sino dos. Un muy posible error de traducción habría transcrito así el nombre y no como Bros (hermanos) que es seguramente el apelativo original de estos dos jefes que atacarán en dúo, previo enfrentamiento a viejos conocidos de niveles anteriores y otros nuevos como unos extraños individuos que se inflarán como globos, o unas armaduras animadas similares a robots. Por ultimo nos espera el Ryugadoh y el combate final contra Ryuken con el enfrentamiento entre las técnicas del Tigre y el Dragón. Un momento, ¿Técnica del Tigre? Sí, Lee Wong es un artista marcial y como tal durante su viaje no deberá descuidar su entrenamiento. Entre zona y zona, los maestros del templo Oh Rin plantearán cuatro desafíos que pondrán a prueba la fuerza y habilidad de Lee Wong, el cual será recompensado por el más anciano de los maestros si consigue superarlos.

De esta manera, con el primer entrenamiento Lee Wong obtendrá energía adicional que se representará en verde en la barra y que posibilitará que pueda usar la siguiente recompensa. El *Tora Kikoh*, la Técnica del Tigre, será nuestra arma siempre que la salud permanezca en ese tramo verde, y proyectará la energía del *ki* de Lee Wong bajo la forma de un poderoso tigre que barrerá la pantalla en una trayectoria ligeramente ascendente. Los dos siguientes entrenamientos tendrán como propósito aumentar el poder de las armas de Lee Wong y del Tora Kikoh respectivamente. Por último reseñar que el juego permitía a los más machotes y *echaos p'alante* comenzar directamente por cualquiera de las cuatro zonas iniciales, saltándose las que le precedían (y con ello la posibilidad de aumentar la capacidad ofensiva gracias al entrenamiento).





El Tora Kikoh en acción.

Cualquiera que haya vivido los videojuegos en los ochenta habrá visto ya a estas alturas por qué *Tiger Road* es tan especial. Para los que no, os lo intentaré resumir con mi vivencia personal. Yo apenas jugaba a la recreativa de *Tiger Road*, porque siendo yo un retaco de unos 10 años y dada la elevada dificultad el juego, era tirar el dinero. Aún así lo intentaba alguna vez, pero personalmente prefería ver como jugaban los que sí sabían, porque lo variado de las zonas del juego y el intercalar libremente fase de plataformeo puro y duro con otras de desarrollo lateral, otras más laberínticas en las que había que subir y bajar escaleras en busca de la salida, otras en las que el manto de vuelo nos permitía ascender hacia las alturas para llegar hasta la puerta situada en lo alto luchando a brazo partido contra enemigos también voladores, y algunas como ese momento de tener que saltar de tramo de puente mientras caen al suelo para no quedar empalados en un mar de lanzas era algo digno de verse. Como decía antes era casi tan entretenido verlo como jugarlo, y de hecho no era raro acabar teniendo público mientas jugabas a *Tiger Road* y que acabarán jaleándote y dándote ánimos para pasar la pantalla y ver más del juego, incluso celebrando con júbilo el éxito contra los jefes de zona. Por no hablar de esos elementos tan exóticos como los dragones, los diferentes tipos de monstruo, los jiang shi de los que hablaba antes (con los que tuve mi primer contacto en este juego y luego identifiqué en otros, engrosando el olimpo de monstruos de terror ochentero) o los más familiares pero no menos interesantes ninjas y soldados varios al estilo del mejor género *wuxia*. *Tiger Road* tenía todo lo que podía atraer a un prepúber, pero le sobraba dificultad.

Aún así era uno de los títulos que junto con ***Double Dragon*** anhelábamos tener en nuestras casas corriendo en nuestros ordenadores. Y como la versión de *Double Dragon* que *Animagic* nos metió doblada, la conversión que recibimos en 8 bits de *Tiger Road* tampoco es que fuera para echar cohetes. De entrada, en Spectrum y Amstrad *CPC*, el capado que hizo la muchas veces infame *U.S. Gold* redujo el juego a tan solo la primera zona. Cierto es que las limitaciones técnicas de las máquinas no daban para muchos caprichos, pero es que aquello era delictivo. La decepción de sudar sangre y tinta china, nunca mejor dicho, para hacer morder el polvo a Fudo y encontrarse con que el juego comienza otra vez no tenía nombre. Al menos tenía la fenomenal música del primer nivel y las tres armas, faltaría más, pero power-ups, pocos. Algo más de suerte tuvieron los propietarios de un Commodore 64, que recibieron un juego que al menos se asemejaba más a la máquina original. Más rápido y ágil pero con un control un tanto raruno, la versión de *Tiger Road* de C64 mantiene muchos elementos, pero hace un batiburrillo de fases, a las que mezcla como si fuera una ensaladilla rusa para ofrecer

al final un juego hecho como a pegotes que acaba casi sin avisar. Eso si consigues acabarlo, porque es si cabe aún más complicado y frustrante que el original. Al igual que el resto de versiones para ordenador, incluidas las de 16 bits, las pantallas de entrenamiento y el Tora Kikoh brillan por su ausencia.



Izquierda: versión Spectrum. Derecha: versión Amstrad. Dos sistemas, dos tangazos.

Amiga y Atari ST recibieron versiones prácticamente idénticas entre sí, pero bastante flojillas. El alcance de las armas se veía muy reducido hasta el punto de que casi da igual qué arma lleves. Hasta con el mangual hay que estar casi encima de los enemigos para golpearlos y eso, sobre todo en ciertos casos, es muy contraproducente. Gráficamente se notaba que ya hablábamos en 16 bits, pero tampoco mataba. Y la música fue completamente reemplazada por una tonadilla distinta mucho más sosa.



Versión Atari ST, visualmente apañada y poco más.

Siguiendo con los 16 bits, pero ya entrando en consolas habría que hacer una mención especial al *Tiger Road* de TurboGrafx-16/PC Engine puesto que prácticamente es un juego aparte. Con un toque gráfico algo más *cartoon* y un leve retoque en la historia para quitar de en medio a Ryuken y poner en su lugar al más grandilocuente y rimbombante Dios Dragón, el viaje de Lee Wong en la consola de *NEC* se hizo esperar unos 3 años, pero ofrecía un juego con credenciales propias basado en el original de Capcom. Esta versión hace, como es habitual, muy buen uso de la paleta de colores de la consola y además se deja controlar muy bien ofreciendo una buena respuesta. Pero viniendo de donde viene, la dificultad sigue estando ahí y, válgame Buda, la versión japonesa podría hacer llorar al más pintado. La cosa se relaja en la versión americana donde aparecen menos enemigos en pantalla, pero la vulnerabilidad en los saltos con el consiguiente retroceso y mala caída es el verdadero enemigo mortal en este

juego. Con todo, una versión interesante que sí incluye las fases de entrenamiento y donde además el arma equipada influye en la proyección del Tora Kikoh.

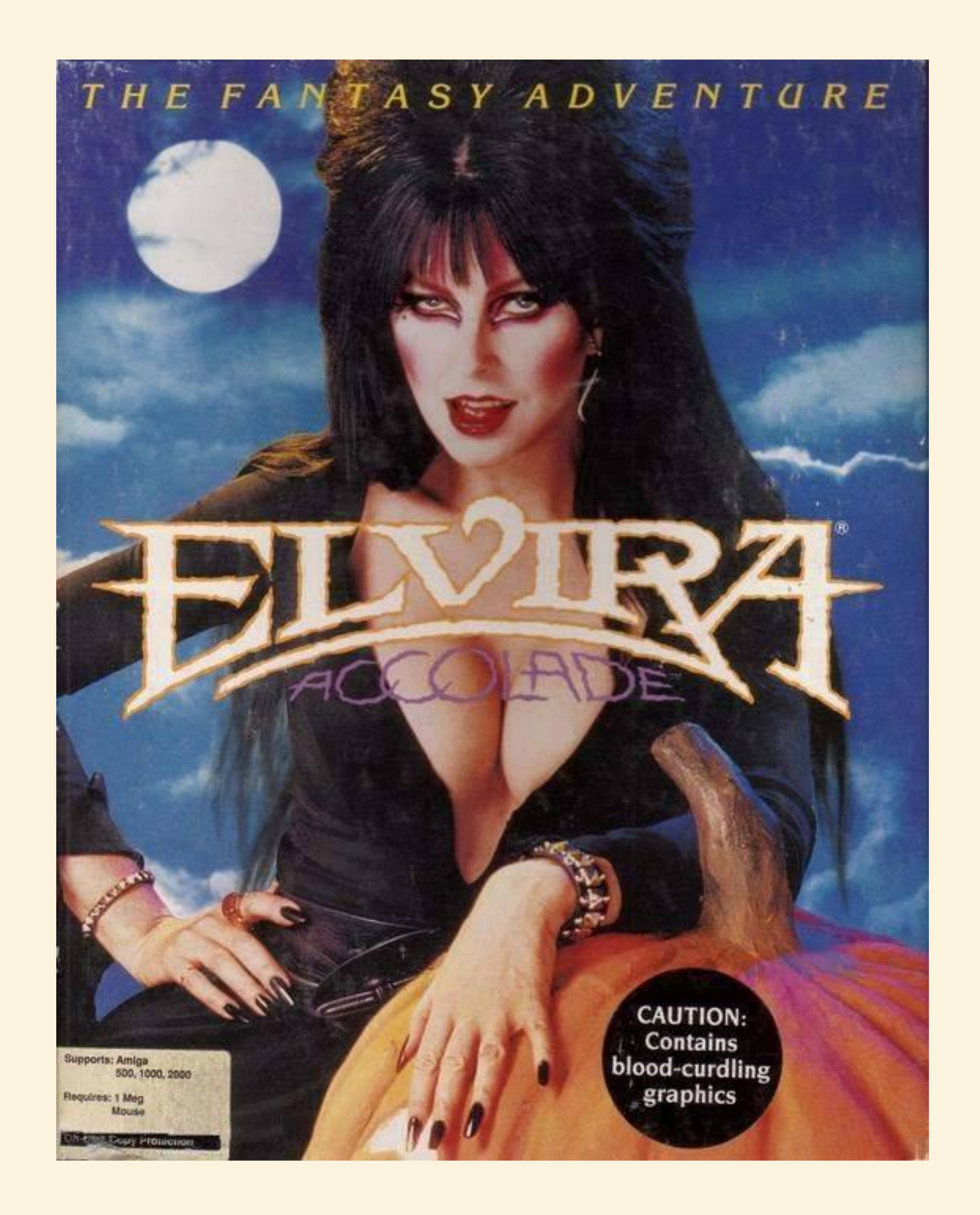


Pantallas de la versión TurboGrafx-16, un juego también difícil pero interesante.

Como decía al comienzo, Capcom tiene juegos mejores que *Tiger Road*, y alguno que otro lo sacó en este mismo año de 1987, pero no se le puede negar que tiene un carisma y una personalidad propia que la quisieran para sí otros muchos juegos. *Tiger Road* es un título mítico en el ámbito de los salones recreativos que a mí por lo menos me sigue entreteniendo tan bien como el primer día y, gracias al segundo volumen de ***Capcom Classic Collection*** para PlayStation 2 y Xbox - de compra obligadísima para cualquiera interesado en la materia – aún hoy podemos disfrutar de este y de otros muchos títulos con los que Capcom nos obsequió en nuestra juventud. Quienes lo tengáis o podáis conseguirlo, sabed que vais a encontrar obras maestras con todas las letras. Quizá *Tiger Road* las mire desde algo más abajo, pero si no os asustan los retos y le podéis dar una oportunidad no creo que os defraude. Además, y como diría la señora Lovejoy, ¿es que nadie va a pensar en los niños?

ESPECIAL HALLOWEEN 2011





ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK
ACCOLADE, 1990
C64, PC MS-DOS, AMIGA, ST

Aventura gráfica/RPG

En Estados Unidos es una costumbre frecuente y que, la verdad sea dicha, uno echa mucho de menos por estos pagos que en ciertos canales de televisión, por lo general de cable, haya programas especializados destinados a un público muy específico. En estos programas se emiten por lo general películas de serie B o peores pero amenizadas por algún presentador que va comentando el título para entrar en materia.

Por poner un ejemplo patrio lo más parecido posible, pensad los que como yo peinéis alguna cana en la bicampeona del mundo de *taekwondo* Coral Bistuer presentando *Cinturón Negro*, aquel programa que emitía Antena 3 destinado a pasar pelis de Chuck Norris, Cynthia Rothrock, Michael Dudikoff y otros tipos duros de distinto género y pelaje. Bueno, pues es esto pero con un toque más garrulo. Imaginad ahora otro de aquellos programas dedicado al género de terror, *Noche de Lobos*, pero con Pilar Rubio con un pelucón y contándonos los méritos del feto asesino y cabreado de *¿Dónde te escondes, hermano?* mientras luce generosa regatera. O lo que es lo mismo, presentadora neumática más espacio *friki* igual a cosa de culto. No puede fallar, pardiez. Pues en eso consistía el espacio de *Elvira, Reina de las Tinieblas* y, en efecto, no falló.



Y aquí nos ponen al Garci. Así no hay manera.

Elvira es un personaje interpretado por la actriz Cassandra Peterson, una bruja de voluptuosas curvas, ropas ligeras y permanente tamaño *king size* de esas que mantienen a flote la industria de la laca en un país. Junto con Katey Segal, Amy Winehouse y Marge Simpson, todo un símbolo de la pelambre en América. Elvira era la anfitriona de su programa de televisión, *Elvira's Movie Macabre*, por el que desfilaba lo más rancio y casposo del terror de corchopán y que se apoyaba sin disimulo alguno en su balconada como bien se encargaba ella misma de recordar al respetable ("*I bring you the breast –er, best in entertaintment.*").

El personaje ganó tal popularidad que en 1988 se hizo una película (para la que se puede aplicar una descripción dicha por la propia Elvira: "*es malísima, un petardo, de esas que las ves y te joden.*") y tan solo dos años después, 1990, el juego que nos ocupa.



Horrorsoft no ganó su fama por escatimar en sangre y escenas escabrosas.

Elvira, Mistress of the Dark fue uno de los trabajos más sonados de *Horrorsoft*, una compañía especializada en el género de terror y en las aventuras gráficas, para la casa *Accolade* y bajo los sistemas Commodore 64, PC, Amiga y Atari ST. No en vano fueron conocidos como *Adventure Soft* tras reconvertirse y bajarse del monte del susto macabro. En este juego, una aventura gráfica con toques de *RPG*, Elvira toma posesión de un castillo que le cae en herencia con la sana intención de convertirlo en un parte temático y pudrirse de pasta, pero con la mala suerte de que en el proceso resucita a su antepasada, la reina Emelda, que además se trae un buen puñado de seguidores y criaturas sobrenaturales. El castillo queda infestado de las fuerzas maléficas y nuestro papel, encarnando a un mindundi a sueldo contratado por Elvira, es echar una mano a la bruja pechugona para mandar a su ancestro de vuelta al infierno. Para ello hay que encontrar su libro de hechizos y diversos ingredientes con los que poder hacer distintos mejunjes.



Criaturas grotescas aguardan en los rincones del castillo.

El juego es un *dungeon crawler* a la antigua usanza, esto es en perspectiva de primera persona con desplazamiento bien a golpe de clic o bien mediante unas flechas situadas a la

parte izquierda de la pantalla que nos permiten ir hacia adelante y los lados, más aparte darnos la vuelta o subir y bajar si hay escaleras que nos lo permitan. La parte de aventura gráfica se hace notar en cuanto a que en las distintas estancias habrá sitios en los que husmear y objetos que recoger, y la parte de rol se refleja precisamente en que algunos de estos objetos podremos equiparlos para subir las características de nuestro personaje. Por ejemplo, si recogemos la espada larga en la sala de recuerdos nuestro valor de ataque aumentará, como también lo hará la defensa si equipamos un escudo. Lógicamente esto se nota en los combates donde haremos o recibiremos mayor o menor daño.

Y hablando de combates, su mecánica es bien sencilla pero es muy raro escapar sin un solo rasguño. Habrá momentos en los que algún enemigo nos salga al paso y nos encare. En esos momentos, la pantalla nos mostrará al sujeto en cuestión cara a cara y la acción se decide a lo largo de dos fases. En la fase de ataque, el cursor cambia a una espada y podremos elegir entre dar un tajo o intentar apuñalar al enemigo, si es que este no nos bloquea. Si lo hace, pasamos a una fase de defensa en la que ahora el cursor es un escudo y las acciones son bloquear o empujar, cada una a ser usada en momentos más convenientes que la otra. La pérdida total de los 99 puntos iniciales de vida se traduce en una de las varias pantallas de *Game Over*, bastante truculentas pero similares y que varían según el caso pero en las que veremos al protagonista desangrado, decapitado o mutilado. En definitiva, más tieso que la mojama.



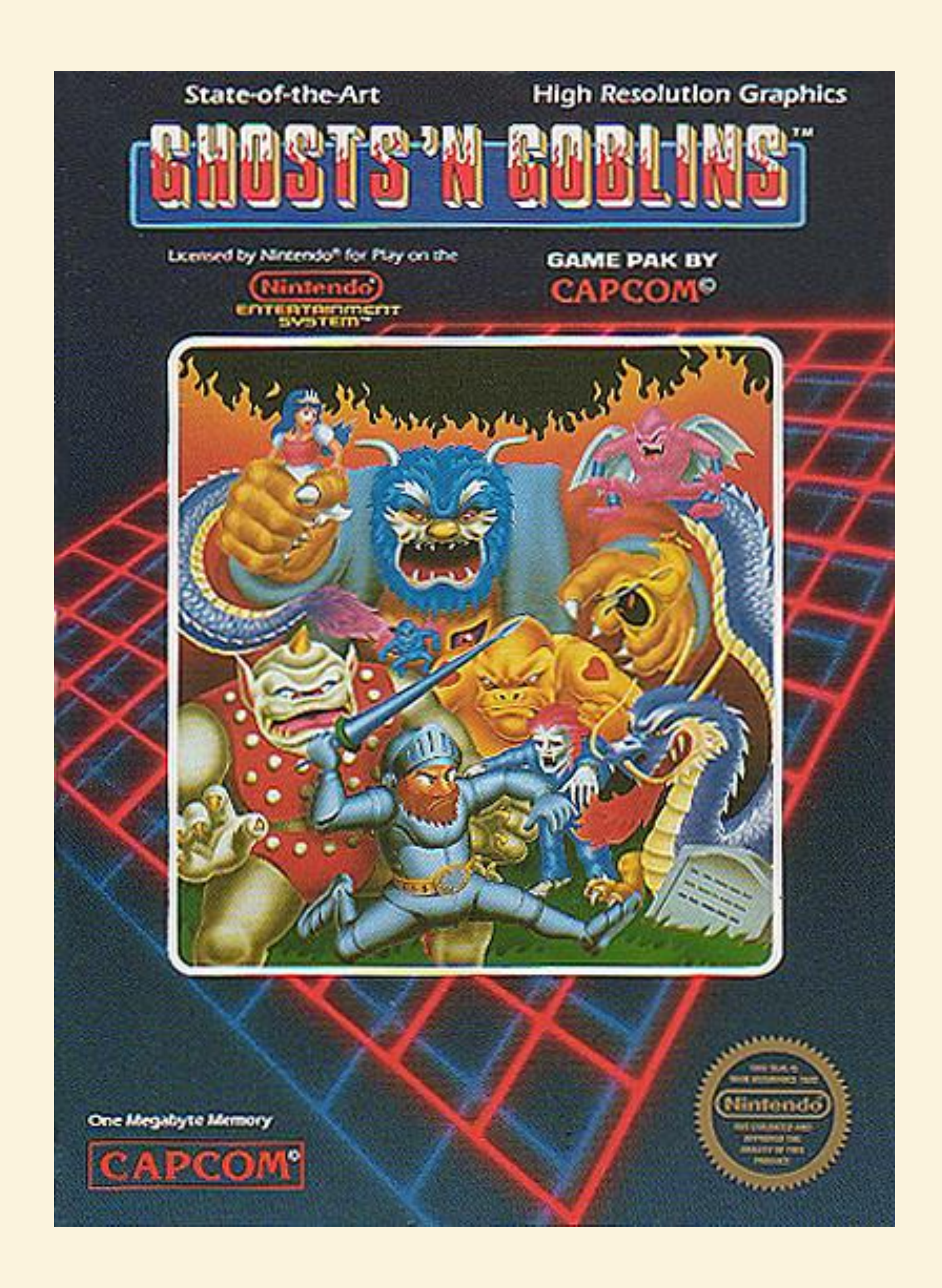
No me mires así, hombre, que yo también me he asustado…

Que el castillo es un sitio que pone los pelos de punta es algo que está presente a lo largo de todo el juego, y precisamente es cuando tenemos los encuentros con ciertos personajes cuando esta sensación cobra todo el sentido del mundo. Horrorsoft hace honor a su nombre con momentos bastante inquietantes como el enfrentamiento cara a cara con un hombre lobo que se transforma en nuestras narices, el encuentro de una vampiresa en su propio lecho que se despertará según nos acerquemos demasiado con sangrantes consecuencias o que un cetrero nos lance a su halcón para que sin casi poder evitarlo veamos cómo nos saca un ojo. No obstante, los resultados pueden ser distintos con los objetos adecuados, y tener un buen objeto de plata enseñaría lo que vale un peine a ese hombre lobo así como un buen estacazo y algo para amartillar le quitaría la sed a la vampiresa pendona.



Qué mal despertar tienen algunas.

Elvira, Mistress of the Dark no tiene ningún remilgo a la hora de regocijarse en el *gore* y eso precisamente fue uno de los puntos que más llamó la atención en su salida, contribuyendo a acentuar el ambiente de terror entre los jóvenes e impresionables usuarios de la época, en especial los de Amiga, que además de los graficazos gozaban de un acompañamiento musical acorde a lo que era costumbre en su maquinón. Recuerdo que el juego levantó algo de controversia, pero por lo general fue muy bien recibido por la prensa de la época y pasó a convertirse en uno de esos títulos que quería pero no podía jugar. De todas formas con 12 o 13 años y siendo más *cagao* que los bombones no me hubiese atrevido a hacerlo salvo a plena luz del día, y al igual ni eso. *Elvira* tuvo éxito y como es normal recibió una secuela llamada ***Elvira II: The Jaws of Cerberus***, y por el camino Horrorsoft sacó también ***Waxworks***, otro aclamado juego del género que también iba fino en cuanto casquería. La dama de la noche incluso se puso a dar saltos cual cabra en ***Elvira, The Arcade Game***, pero ni por asomo tuvo este cambio de género el recibimiento de este *Elvira, Mistress of the Dark*. Un juego de culto para un personaje de culto con el que comenzamos este especial Halloween 2011 de largo recorrido. Nuevos horrores sembrarán el camino así que estad preparados.



GHOSTS'N GOBLINS
CAPCOM, 1985
ARCADE, NES, MASTER SYSTEM, SPECTRUM, CPC, C64, PC MS-DOS, ST, AMIGA, X68000

Arcade

Sería un crimen hacer un especial de Halloween y dejarse fuera una de las más conocidas y añejas sagas de *Capcom* orientadas hacia el terror, no tanto por su ambientación bien surtida de espantajos y monstruos variados sino más concretamente por su dificultad, capaz de hacer encogerse y llorar a hombres adultos y llevar a la locura a los más intrépidos y audaces. Vamos a revisitar el juego ***Makaimura***, aquí conocido como ***Ghosts'n Goblins*** o "*el del tío en calzoncillos*" y que, dejando de lado algún que otro puñetazo de rabia o patada de desesperación, son títulos que aún se recuerdan con bastante cariño por los jugadores de la vieja escuela.



Ese zombi no da miedo. La dificultad del juego sí.

Pero antes remontémonos a eso de 1987 más o menos. Mi padre, hermano y yo mismo estábamos arremolinados frente al monitor de fósforo verde del nuevo Amstrad CPC 464 que habíamos estrenado recientemente. Con el ordenador venían unos cuantos juegos de *Amsoft* (compañía que también se merece un repaso un día de estos), pero estos eran productos un poco *light*. Las mieles del *software* comercial, lo que hoy sería un *triple A*, las íbamos a probar en cuanto una amistad de la familia nos pasase unos cuantos de sus juegos al estilo de los 80: en *cassette* Philips de 60 minutos, y quien estuviese libre de pecado por entonces que tire el primer cabezal. Tras unos cuantos minutos de carga y pitidos, en la pantalla verde se inició uno de los primeros juegos de cierta reputación que jugué en mi infancia. Ante nosotros, un tipo barbudo lanzaba unos cuchillazos casi tan grandes como él a unos zombis que surgían de sus propias tumbas y aquello, viniendo de jugar un clon cutre del ***Galaga*** y un simulador de batallas navales, era todo un mundo nuevo que se abría ante nuestros ojos. El "*Ghost*", pues así estaba rotulado, se convirtió en un clásico instantáneo en la sala de estar familiar y eso que, como luego veréis, distaba años luz de la recreativa que lo inspiraba.



Parecen poca cosa, pero esos diablillos son la mar de molestos.

Una recreativa que salió en el año 1985 bajo el título de *Makaimura*, o lo que es lo mismo, "*El pueblo del mundo de los demonios*" y que contaba la aventura de Sir Arthur, un caballero medieval de plateada armadura y barba de Chuck Norris a quien según las instrucciones Satán en persona le había levantado, literalmente, la churri. En realidad es el demonio Astaroth el que ejerce de *final boss* en el este juego, pero lo importante no es el final sino el camino, y este camino es un atentado contra la paciencia. *Ghosts'n Goblins* es un plataformas de *scroll* lateral en el que avanzamos disparando el arma que tengamos equipada en ese momento a los enemigos, siendo por defecto una lanza que podemos proyectar en las cuatro direcciones básicas. Al paso nos salen varios monstruos de distintos tipos cuyo contacto, ya sea con ellos o con los proyectiles que lancen, provocará que al primer toque la armadura de Sir Arthur salte en pedazos quedando al descubierto sus vergüenzas y unos calzoncillos de algodón que dejan claro que la ropa se la compra su madre. Un segundo impacto significa la muerte y que el barbudo héroe quede reducido a un amasijo de huesos. También acaba en pérdida instantánea de una vida la costumbre en el género de precipitarse al vacío desde una plataforma por un mal salto. Por suerte, algunos de los enemigos aparecen cargados con una especie de saco o de vasija donde podremos encontrar una armadura de repuesto, una de las cinco armas posibles o las habituales bonificaciones de puntos. E incluso a veces, si lo hacemos muy bien, nos lloverá una vida extra del cielo.

Ya que mencionamos las armas, el arsenal de Sir Arthur es bastante variado para ser un juego de mediados de los ochenta, y más cuando, como os decía, cada una tiene sus particularidades. Repasando, son las siguientes:

-**Lanza**: es el arma por defecto. Podemos lanzarla hacia arriba, hacia abajo y en las dos direcciones que encaremos.

-**Antorcha**: funciona como una granada que lanzamos en parábola y que deja una llamarada al caer durante un par de segundos. Esta no la quería nadie, y no me extraña. Es un dolor.

-**Daga**: similar a la lanza, pero de mayor rapidez y menos daño.

-**Hacha**: se lanza en diagonal y puede llevarse por delante a varios enemigos de un plumazo.

-**Crucifijo**/**Escudo**: la quinta arma cambia según la versión del juego y aparece a partir de cierto punto del mapeado. La necesitaremos para podernos enfrentar al jefe final, ya que de llevar cualquier otra no le haremos ningún daño.



La cosa se empieza a poner al rojo.

El coger cualquiera de estas armas significará descartar la anterior, así que una mala elección nos puede acompañar hasta que la siguiente aparezca. Y, creedme, eso es mucho tiempo en este juego. Las armas nunca aparecen demasiado pronto. En cuanto a los enemigos, su variedad tampoco se queda corta: tenemos los mencionados zombis, plantas carnívoras que escupen unas bolas con pinchos, cuervos, fantasmas, pequeños diablillos, una especie de duendes que nos persiguen a ras de suelo, ogros que lanzan bolas con cadena (la chavalada creíamos que eran escupitajos)… pero entre todos ellos destacan los jefes de nivel, de mayor tamaño y resistencia, y además la gárgola Firebrand, personaje que terminó adquiriendo suficiente fama como para protagonizar su propio juego y que con su agilidad y barridos aéreos será una auténtica pesadilla para el pobre Sir Arthur, que hubiera hecho bien en quedarse soltero y en la cama. Pero ya se sabe lo que tira más que dos carretas.



¡Que baja el lapo!

Decir que *Ghosts'n Goblins* es exigente es el eufemismo del siglo. Es difícil con ganas, un *tragacuartos* de los de aúpa, de los que poder presumir con la frente bien alta el llegar hasta fases avanzadas. Y si alguien conseguía terminar el enfrentamiento con Astaroth a la brava ya podía solicitar que le sellasen su certificado de hombre de pelo en pecho. Máxime cuando esta lucha, tras seis niveles que nos llevaban de un cementerio a una ciudad fantasma y después a una zona cavernosa para acabar en la fortaleza del demonio, escondía una desagradable sorpresa que seguro que hacía rodar mandíbulas por el suelo. La habitación del jefe final era un engaño. Una ilusión. Un fraude. Había que volver a recorrer el camino. Entero. Otra vez. Si aún así había alguien con, y perdón por la expresión, suficiente plomo en las pelotas como para hacer el recorrido de nuevo sin cascar en el intento, tendría su revancha y la posibilidad de que Sir Arthur recuperase a su amada. ¿Queréis saber algo divertido? Algunas placas de la recreativa de Capcom no permitían continuar.



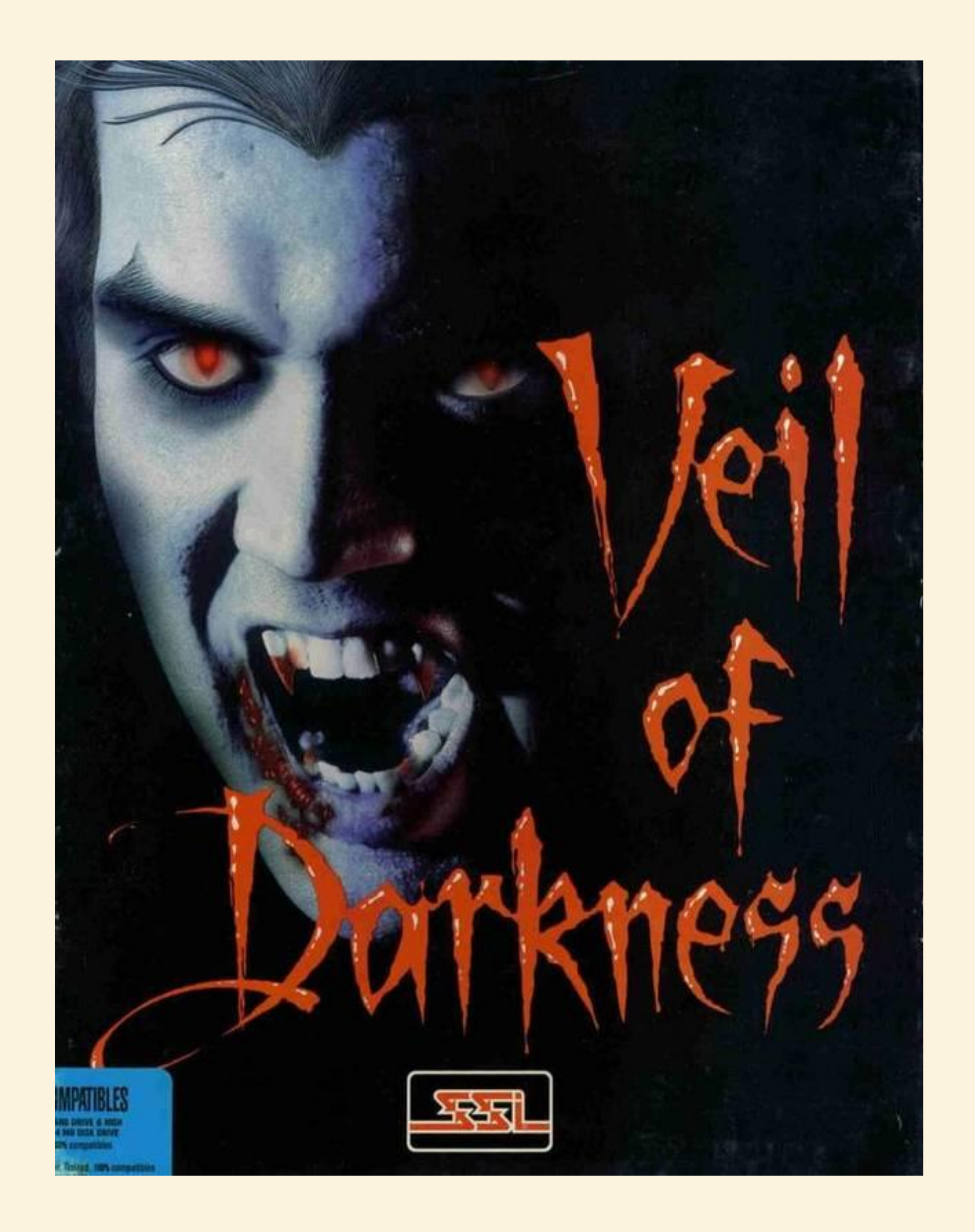
Versión Commodore 64 y uno de los jefes en plena faena.

Ghosts'n Goblins tuvo conversiones, además de la citada para Amstrad CPC, a Spectrum, Commodore 64, Atari ST, Amiga, PC, NES, X68000 y, ya posteriormente, Game Boy Color, Game Boy Advance y los recopilatorios de *arcades* clásicos de Capcom, concretamente ***Capcom Generations*** para PlayStation y ***Capcom Classics Collection Reloaded*** para PSP. Centrándonos en las versiones domésticas de los ochenta, comentar que debido a que Capcom licenciaba sus juegos para que otras compañías (*Elite* en este caso) hicieran sus conversiones, había ciertas diferencias con respecto a la máquina principal. Diferencias de mapeado, de algún *ítem* que pueda faltar, de enemigos o incluso de número de vidas. En la versión Spectrum se apiadan de nosotros y nos dan 9 vidas por la cara para afrontar la aventura. Tampoco creáis que se iba muy sobrado con eso. Pero quiero hacer especial hincapié en la versión de Amstrad. Ya he comentado que la lanza se sustituía por un cuchillo enorme. Pues bien, no hay más armas en todo el juego. Por no haber, no hay ni armadura. Un toque y mueres, *that's how it rolls*. Demasiado duro para encima pasarse tantos niveles, pensaréis, pero ¡oh! es que la versión Amstrad perdió la mitad del juego por el camino. Los usuarios recibimos sólo tres míseros niveles (míseros pero que sudabas para completarlos) tras los cuales el juego volvía a comenzar sin ningún final, ni siquiera un triste mensaje de texto de felicitación, nada. La versión Amstrad era, aunque yo no lo supe por mucho tiempo, la definición más estricta de *cutreport*.



Versión Amstrad, el origen de un trauma.

Unos pocos años después, allá por el año 89 o 90, volveríamos a saber de *Ghosts'n Goblins*, pero esta vez se iba a llamar ***Ghouls'n Ghosts***, iba a tener mejor aspecto, nuevos enemigos, nuevas armas, poderes adicionales y sobre todo una banda sonora de las de quitarse el sombrero. Sir Arthur volvía en una secuela que dejaba el dicho de que segundas partes nunca fueron buenas como la patraña más gorda jamás soltada. Pero eso será en una próxima Retro Review, la cual tendréis muy pronto. No dejéis de disfrutar del *horrortubre* en Confesiones de un Jugador. Y cambiaos los calzoncillos todos los días. Por lo que pueda pasar, más que nada.



VEIL OF DARKNESS
SSI, 1990
PC MS-DOS

Aventura gráfica/RPG

Al Señor Oscuro reposo negará
El Velo de la Sombra se descorrerá
Y el reino del miedo a su fin llegará.

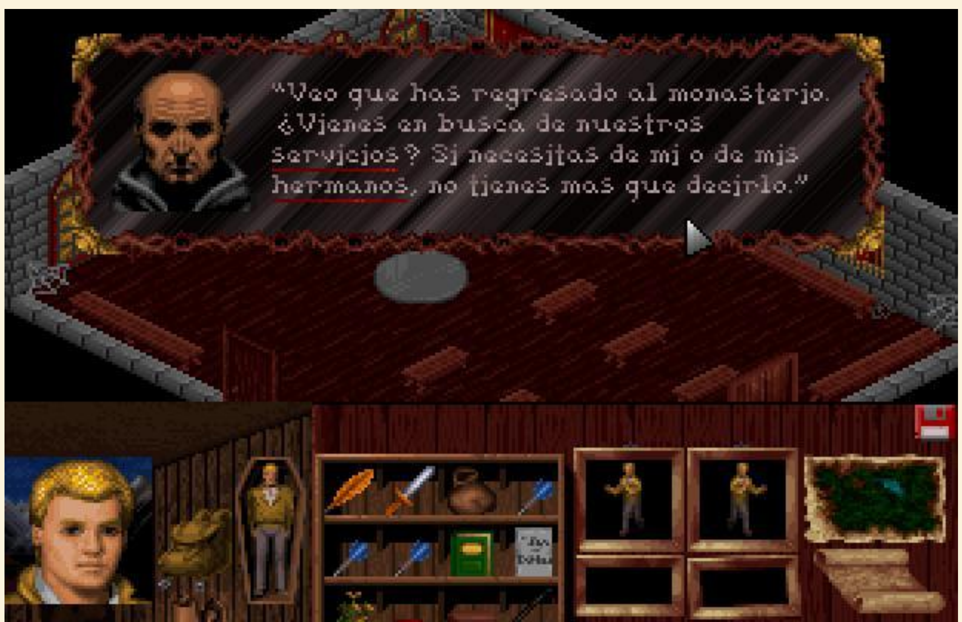
Los noventa fueron buenos años para tener un PC. Esta década no solo nos dio muchas alegrías a los usuarios de compatibles sino que confirmó el ordenador personal como un soporte tan válido como las por entonces popularísimas consolas y también a sus juegos como unos productos especializados, destinados no diría que a un paladar más selecto pero sí a uno con miras más allá de la vorágine de *arcades* y juegos de acción que reinaban en las máquinas de *Sega* y *Nintendo*. El jugador de PC presumía de obras que, si bien no mostraban la velocidad fulgurante de un ***Sonic the Hedgehog*** o la jugabilidad impecable de un ***Super Mario Bros.,*** llevaban como estandarte un halo más adulto, de mayor profundidad en sus argumentos y géneros. El PC era la plataforma de los simuladores, de la ciencia ficción, de la táctica, aquella en la que igual podías conquistar el espacio que hacer avanzar una civilización desde la edad de piedra al futuro cercano. El PC, en pocas palabras, se veía por entonces como un buen soporte para contar una buena historia. Y en el campo de lo siniestro y lo terrorífico que estamos repasando este mes, una buena historia es algo que siempre nos viene muy bien. Vimos que ***Elvira, Mistress of the Dark*** se apoyaba en tres razones de peso: la teta izquierda, la teta derecha y el *gore*. Pero ¿y de no haber tenido esos gráficos? Obviamente no hubiera sido lo mismo. Cuando lo visual no es una baza uno de los recursos que nos queda para conseguir una buena inmersión es la historia, y os prometo que la de ***Veil of Darkness***, de la compañía *SSI*, fue una de las que en su día nos hizo estar pegados a la silla.



Cuando el letrero de una posada es una cabeza cercenada, mal rollo.

En *Veil of Darkness* controlamos a un protagonista al que podremos bautizar como nos de la gana. Lo suyo es que cada cual le ponga su propio nombre por aquello de meterse más en la historia, pero se puede hacer como en los 100 Montaditos y dar un nombre cachondo para reírse cuando algún *PNJ* ignorante lo pronuncie. Lo poco que conocemos del personaje en cuestión es lo que podemos ver en la propia intro del juego, es decir, su aspecto físico y que sabe pilotar avionetas. Y precisamente en este menester es cuando comienza la historia. Sobrevolando en su fiel aparato sobre una región de los Cárpatos, vemos como los controles se

desmadran y una extraña fuerza provoca que el aeroplano se estrelle irremediablemente, todo ello bajo la atenta vigilancia de una figura malévola que vigila desde un siniestro castillo. El protagonista sale a duras penas con vida del accidente pero a continuación pierde el conocimiento. Al despertar, descubre que se encuentra en un extraño pueblo lleno de gente rara hasta extremos espeluznantes y que solo la bella muchacha que le ha estado cuidando parece remotamente normal. El resto le cuentan que ha ido a dar con sus huesos en un lugar maldito, un valle sumido en una noche eterna y que es asediado por las fuerzas del mal al servicio del señor oscuro Kairn, un poderoso vampiro que controla toda la región así como las vidas de sus desquiciados habitantes. Pero existe una profecía que habla de alguien llegado del cielo que, entre otras hazañas, conseguirá derrotar definitivamente a Kairn y poner fin a su reinado de terror. Pues nada, ya sabéis lo que toca.



En el monasterio podemos bendecir objetos o quitarnos maldiciones de encima, además de alguna otra cosa.

De nuevo tratamos un juego a caballo entre el género de aventura gráfica y el rol, aunque aquí los dos géneros son bastante reconocibles. En *Veil of Darkness* vemos la acción desde una perspectiva isométrica y nos desplazamos en ocho direcciones ya sea a través del puntero del ratón o con el teclado. Como aventura *point & click*, a lo largo de ella habrá objetos que recoger y gente con la que interactuar, y este último aspecto es vital para completar con éxito el juego. Hay mucho diálogo en *Veil of Darkness* al que prestar atención, pero no os preocupéis si os perdéis entre tanta letra, porque habrá palabras clave que aparecerán subrayadas y a las que podremos hacer referencia para llevar la conversación a esos derroteros. Sin embargo habrá momentos en los que tendremos que introducir otro tema o palabra que no haya salido anteriormente, para lo cual un cajetín de texto nos permitirá introducir un término clave que nosotros conozcamos para ver cómo reacciona nuestro interlocutor. Un ejemplo se da cuando nos enteramos de que está habiendo asesinatos en el pueblo y el presunto autor es un hombre lobo, pues bien, la forma de desenmascarar al monstruo es precisamente acusar de licantropía a los sospechosos hasta que alguno de ellos revele su verdadera forma, algo que, dicho sea de paso, causa un poco de desasosiego ya que desconocemos de prmeras quién pueda ser y vernos cara a cara con semejante fiera sin estar preparados es muerte segura. Los objetos que llevaremos encima los encontraremos dispersos por el mapeado o nos los darán los personajes que encontremos, muchas veces previo pago de una moneda de plata, con las que también nos iremos tropezando. En el primer caso hay que andar con mil ojos, ya que es común en las aventuras gráficas que algún *sprite* tonto se nos

pase por alto. Para que esto no suceda, el propio juego da la opción de aumentar el tamaño de los objetos para verlos con claridad y asegurarnos de no dejarnos nada.



La mayoría de los objetos tienen un uso determinado en un momento concreto.

Ahora bien, la parte de rol es la que hará que mantengamos un ojo en la sección de estado del personaje, la cual se desvela arrastrando hacia arriba el sector inferior de la pantalla, y donde podremos ver entre otras cosas el peso total de esos objetos que llevamos a cuestas. Si sobrepasamos los 75 kilos significará que nuestro personaje irá cargado como un burro y se moverá con más lentitud. Si se da el caso, en el inventario podremos ver qué objetos llevamos y arrastrar fuera los que ya no necesitemos para aligerar. En la representación de cuerpo entero del protagonista podemos equipar donde corresponda algunos de estos objetos, principalmente armas, ya sea en la mano izquierda o derecha, para usarlas o lanzarlas con sus correspondientes iconos. Pero el ubicar cosas en las manos tiene más tela de lo que parece. Iremos encontrando por el camino sacos que nos permitirán guardar cosas dentro para no ocupar espacio en el inventario, pero la forma de ver el contenido de estos sacos es precisamente equipándolos en la mano izquierda para poder tener acceso a ellos. No sólo convendrá hacer esto con las armas, habrá objetos que queramos usar en un momento dado como la pala o una palanca. Lo mismo tendremos que hacer no solo con ellos sino también con los consumibles, es decir, pociones que aumentarán nuestra fuerza y salud, y plantas que nos curarán de los distintos estados que se nos inflijan tales como debilidad, envejecimiento, envenenamiento, etc.

Y ahora que salen a colación los estados, hablemos del combate. *Veil of Darkness* es un juego con una ambientación terrorífica, y aunque quizá no demos un respingo como en ***Project Zero*** ni sintamos una atmósfera tan opresiva como en ***Silent Hill***, la ambientación de este juego sigue la tradición de las películas de terror gótico de productoras como la *Hammer*, y su desarrollo no tiene nada que envidiar a ninguna de ellas, yendo además bastante bien surtido de sangre y despanzurramientos. Nosotros podremos ver a los enemigos en pantalla según avancemos y eso nos permitirá enfrentarles o salir por patas según nos veamos con ánimos o capacidad para ello. Pero tened en cuenta que nos enfrentamos a criaturas sobrenaturales y cada una es vulnerable a un tipo de arma. Una espada es inútil contra un esqueleto porque no hay carne que cortar, pero una maza lo puede reducir a astillas. Lo mismo se aplica, con distintos elementos, a los zombis, fuegos fátuos, fantasmas, criaturas de diverso tipo y, especialmente, vampiros que pueblan el juego y que, aunque no sean una maravilla gráfica, su

presencia muchas veces nos hará dar media vuelta y recular aunque sea para curar nuestras heridas y dar con un arma mejor.


No viene mal una ayudita extra, aunque sea de origen místico.

Las localizaciones del juego se irán ampliando conforme avancemos y cumplamos los diferentes párrafos de la profecía, los cuales se irán borrando según se vean completados, y podremos acceder a ellas a través de un mapa, un sistema de transporte inmediato muy cómodo teniendo en cuenta que no hay caminos en cada escenario sino que son áreas cerradas. Los únicos sitios donde no podremos usar esta función será en las mazmorras, es decir, catacumbas, laberintos, etc. En su lugar tendremos un mapa de toda la vida en forma de croquis que se irá rellenando según avancemos, pero no podremos retirarnos a un lugar seguro hasta que consigamos salir.



Izquierda: los cadáveres mutilados están a la orden del día en el pueblo. Derecha: en pleno combate con un zombi.

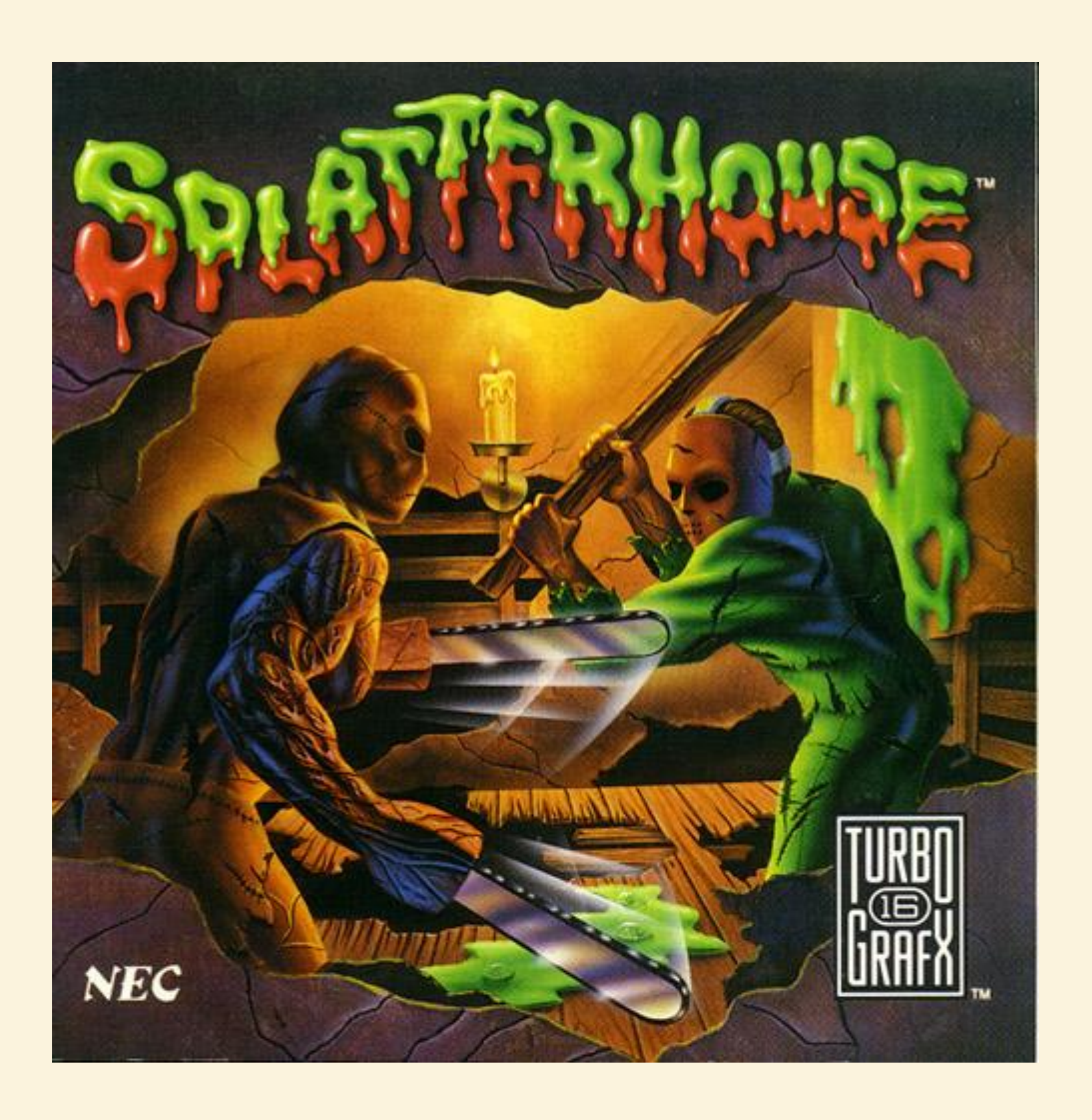
Como ya os he dicho, la historia del juego es el punto fuerte y esta a veces hace que nos metamos bastante, hasta el punto que uno de mis recuerdos de cuando lo jugué en su día fue de autentica angustia al atravesar las estancias del castillo de Kairn, llenas de vampiresas petrificadas, y pensar que en cualquier momento esas estatuas cobrarían vida y se abalanzarían sobre mí. Ese es el tipo de sensación al que apela *Veil of Darkness*, un miedo más implícito que explícito, un auténtico popurrí de elementos folclóricos bien conocidos por todos de los que no podemos esperar nada bueno de ninguno. Nos las veremos con brujas, con un ahorcado que habla, con un espectro que guarda una cripta, con granjeros locos que cocinan ratas, con un sepulturero inquietante e incluso con una mujer en pleno bosque que… bueno,

simplemente no os acerquéis a la mujer del bosque sin el objeto correspondiente. Porque a diferencia de otras aventuras gráficas aquí se puede morir, y nunca de forma agradable. Todo esto combinado con escenas macabras, que aunque pixeladas no dejan de ser representaciones de gente mutilada, desmembrada y desangrada, hacía que sí, que *Veil of Darkness* se pudiera considerar en 1993 como un juego de terror con todas las de la ley.



La cripta de Kairn, un lugar poco recomendable.

Sé que lo digo a menudo, pero es que *Veil of Darkness* fue un auténtico juegazo en su día, un título digno de ser recordado con cariño y que a día de hoy se deja jugar casi igual de bien, salvando las distancias claro está. Un juego oscuro, pero interesante, épico y que te deja con ganas de avanzar y completar la profecía para patear el vampírico culo de ese malnacido de Kairn. Y además, un juego no exageradamente difícil ya que, aunque es muy factible quedarse atascado en algún momento determinado, no es nada que no se solucione como siempre en cualquier aventura: visitando todos los sitios, recogiendo todos los objetos y hablando con todo el mundo. Lo cual además asegura una duración aceptable para ser el tipo de juego que es y de la época que es. Incluso los combates tienen tres grados de dificultad: fáciles, normales o difíciles dependiendo de lo *hardcore* que nos sintamos. Y encima está en español. Un español un poco panchito pero ¿qué más quieres, Baldomero? Un juego ideal para rejugar en Halloween y que nos viene al pelo para nuestro especial. Y no olvidéis que aunque Kairn desaparezca el mal sigue acechando. Nosotros os lo seguiremos contando en próximas Retro Reviews.



SPLATTERHOUSE
NAMCO 1988
ARCADE, PCE/TG-16, FM TOWNS, PC WINDOWS

Arcade

Gracias al gran Gevaudan hemos podido conocer algunos *arcades* de temática terrorífica que nos vienen que ni pintados para este especial Halloween que estamos teniendo y que acaba de sobrepasar su ecuador para entrar en la recta final. Quiero mencionar que uno de ellos, ***Haunted Castle*** fue el primer juego de estas características en llamar mi atención de mocoso impresionable. Fue en el salón de recreativos que por entonces había justo debajo de mi casa y ver una máquina en la que de entrada asomaba el Conde Drácula ya molaba lo suyo, pero cuando encima veías esos graficotes enormes ya es que lo flipabas vivo. *Haunted Castle* fue la comidilla del recreo durante un tiempo, pero no es el juego del que os voy a hablar hoy. Porque un tiempo después pude ver la segunda recreativa de terror que marcó mi juventud. Era una máquina con gráficos incluso mejores, de buen tamaño también, con un tipo que recordaba al malo de Viernes 13 –*Instant WIN*- y un montón de bichos asquerosos y monstruos deformes horribles. Podías golpearlos y partirlos por la mitad o estamparlos contra las paredes, todo ello con asquerosos resultados. Música para mis neuronas prepúberes. Hoy vamos a revisitar ese clásico del terror creado por *Namco* que vuelve a estar en boga gracias a un reciente *remake*: ***Splatterhouse***.



Toma corte.

Para alguien de 1988, año en el que salió la recreativa, *Splatterhouse* era perfectamente la versión jugable de coger la estantería entera con la etiqueta de "*terror*" de cualquier videoclub de barrio, echarla a una batidora y meter el mejunje resultante en un mueble de arcade, sólo que en este caso más que nunca la serie B deja de ser tal para convertirse en un pasaporte a la diversión descerebrada. En *Splatterhouse* vemos como dos universitarios, Rick Taylor y Jennifer Willis, en teoría estudiantes de parapsicología, corren a través del bosque buscando refugio de la feroz tormenta que les acaba de sorprender. Ante ellos emerge un caserón donde hallarán cobijo y algo más, pues aunque ellos no lo saben se acaban de meter en la mansión West, lugar maldito donde moran las huestes del infierno. El grito de Jennifer en la misma pantalla de título no hace presagiar nada bueno, y de hecho cuando nos decidimos a echar la moneda y pulsar el botón de 1 jugador, lo primero que vemos es el cuerpo de Rick tirado en el suelo, aparentemente inerte. Fuera de pantalla, unas extrañas criaturas demoníacas han atacado a la pareja dejando a Rick en su lamentable estado y llevándose a Jennifer consigo. Sin embargo, un objeto animado similar a una máscara de hockey que se hace llamar la Máscara del Terror forja un vínculo con el moribundo Rick para rescatar a su chica y salir de la mansión de una pieza y a la mayor velocidad posible.

Aquí comienza la aventura que plantea *Splatterhouse* y en la que habrá que atravesar siete niveles llenos de sangre, vísceras, fluidos extraños, fantasmas, monstruos deformes, criaturas reptantes y, en definitiva, horrores varios. Pero la Mascara del Terror hace que, cual

anuncio de Charles Atlas o máquina de *step* de la Teletienda, Rick deje de ser un alfeñique y pueda repartir estopa a diestro y siniestro, porque precisamente es un *beat'em up* de *scroll* horizontal lo que tenemos entre manos. Rick puede dar buena cuenta de sus grimosos enemigos a base de puñetazos y patadas como el ser rebosante de testosterona que es, ya sea agachado, de pie o en salto. Es importante medir las diferentes alturas puesto que ciertos tipos de enemigos podrán venir arrastrándose, volando o incluso dejándose caer desde agujeros en el techo. Pero para los enemigos que se resistan a los puños de Rick podremos coger de diversas partes del escenario, generalmente en el suelo, diversas armas como una contundente estaca, afilados cuchillos carniceros, algunos objetos arrojadizos como arpones o piedras, e incluso en determinado momento incluida una escopeta que nos permitirá descerrajar 8 disparos al primer baboso que asome.



La mansión West está hasta los topes de seres escabrosos.

Al final de cada una de las varias fases distribuidas, por lo general, en tres zonas nos encontraremos también con un jefe final de mayor aguante y diferente naturaleza y pautas de ataque. Estos jefes no desentonan con el resto de enemigos y si los comunes nos parecen delirantes y repulsivos hay bicharracos de estos que no se quedan atrás. Así, por ejemplo, nos las podremos ver con un conglomerado de mondongos y tripillas de las que emergen unos bichos de afilados colmillos que se nos lanzarán a masticarnos sin pensárselo, o con un *poltergeist* que ha poseído una habitación encantada y nos lanza todo lo que encuentra, o incluso con lo que parece ser un primo lejano del Leatherface de *La Matanza de Texas*, pero con mayor masa muscular y a falta de una, dos motosierras eléctricas en ristre.



El ataque del mondonguillo asesino.

Rick cuenta con las tres vidas de rigor del mundo de los arcades y para cada una posee hasta cinco golpes de aguante medidos por corazones. Pero corazones, corazones, de los de verdad, lo que viene siendo la víscera anatómicamente conocida como corazón. Agotados este total de 15 posibles impactos Rick palmará -de nuevo- y salvo que echemos mano de cinco duros más se acabará la partida y lo que se daba para la pobre Jennifer. Tristemente esto no

será raro puesto que, aunque *Splatterhouse* no es el arcade más difícil que he visto no es ningún caramelo ni mucho menos. El camino es medianamente asequible hasta el final de la tercera fase, lugar en el que encontraremos al zumbado de las motosierras y el saco en la cabeza, y con ese mostrenco nos las veremos y desearemos para derrotarlo a menos que hayamos tenido la precaución de llevar con nosotros la escopeta y mantener la salud a tope. Y a lo mejor, ni por esas.



Splatterhouse es un delirio visual que ya querría Cronenberg para sus películas.

Splatterhouse tuvo varias versiones domésticas, pero principalmente dirigidas a sistemas japoneses como la consola PC Engine (TurboGrafx-16 en occidente) o la estupenda FM Towns Marty de *Fujitsu*. Mención especial merece la primera (mayormente porque no conozco qué pinta tiene la segunda) por ser -salvo por el color de la máscara que pasa a ser como entre roja y púrpura en su versión *USA*- un reflejo sumamente fiel del arcade, que incluía efectos de transparencias bastante chulos, pese a las limitaciones del aparato, dando uno de los mejores juegos de su catálogo apenas un par de años después de su aparición en recreativa, en 1990. También parece ser que hubo una versión para Windows, pero esta se retrasó unos cuantos años. Unos once o doce. Hasta el 2001 no apareció Splatterhouse para PC en el mencionado sistema operativo. Por último, y aunque parezca mentira, *Splatterhouse* llegó también a la NES, y nada de en cartuchos piratotes made in Hong Kong, sino con todas las de la ley pero en una versión obviamente dulcificada según las directrices disneyanas de la gran N, bajo el título de ***Splatterhouse: Wanpaku Graffiti***, un juego poblado de adorables personajes cabezoncetes que cambiaba el *gore* y la casquería por la comedia y el infantilismo. Sirva como ejemplo el vampiro que aparece en un escenario rodeado de zombis y haciendo la manida coreografía del *Thriller* de Michael Jackson.



Versión TurboGrafx-16. ¡Mamá, miedo!

Son también conocidas las secuelas a las que dio lugar este juego y que se editaron para la consola Megadrive, retomando la historia del juego unos pocos meses después del final de la recreativa. Pero mientras ***Splatterhouse 2*** mantiene la jugabilidad de este primer título, ***Splatterhouse 3*** deja de tener un desarrollo estrictamente lineal para incluir un poco de exploración a través de las diferentes habitaciones además de un contador de tiempo en función del cual y según lo que hagamos, podremos acceder a uno de sus múltiples finales. Finalmente, *Splatterhouse* ha tenido un *remake* el pasado año a cargo de *Namco Bandai* en el que no entraremos ahora porque no corresponde, pero que menciono porque incluye como desbloqueables los tres juegos que forman la trilogía: la versión arcade de este *Splatterhouse* y su segunda y tercera parte.



Algunos enemigos son impresionantes.

Splatterhouse es una película de terror gore hecha juego y como tal es divertido y nauseabundo a partes iguales. Incluso en gráficos de 16 bits se aprecia lo asqueroso de las criaturas que habitan la mansión West y nos sobrecoge en ciertas ocasiones con efectos tan logrados para la época como el ver cómo se forman unas extrañas criaturas a partir de burbujas, u otras que emergen del agua pero siguen teniendo aspecto líquido. Logrado está también el reflejo malvado de Rick que rompe el espejo en el que nace para intentar atacarnos, o el zombi gigante (¡!) que intenta cogernos con sus manazas mientras le damos en la cabezota. Un clásico ideal para aficionados al género y a los juegos de mamporros, y como tal le rendimos homenaje en este *horrortubre*. Yo desde que lo pude ver por vez primera siempre me aseguro de llevar un paraguas por si me pilla la lluvia en pleno campo.



GHOULS'N GHOSTS
CAPCOM, 1990
SPECTRUM, CPC, C64, ST, PC MS-DOS, AMIGA, MASTER SYSTEM, MEGADRIVE, SUPER NINTENDO, PCE/TG-16, X68000

Arcade

Tal como acordamos, aquí volvemos con la continuación de un juego que revisitamos no hace mucho tiempo. ***Ghosts'n Goblins*** no significó el fin de las aventuras de Sir Arthur ni de los sudores para los jugadores de recreativos, ni mucho menos. La saga ***Makaimura*** volvió en una continuación que mejoraba todo lo mejorable de la anterior entrega y además mantenía los puntos fuertes de esta. Es 1988 y *Capcom* lanza en Japón la placa de ***DaiMakaimura***, "*El gran pueblo del mundo de los demonios*", pero a nosotros nos será más fácil recordarlo como ***Ghouls'n Ghosts***, título con el que apareció en occidente. Y como ya sabréis que yo gusto de empezar estas cosas narrando mi batallita a lo *Cuéntame*, esta vez no va a ser una excepción. Allá por 1989-1990 yo cursaba los últimos años de la EGB y por entonces me habían apuntado a mecanografía. Como las clases iban por turnos, era común esperar en los recreativos de al lado del instituto donde tenían, la verdad sea dicha, una buena selección de maquinas escogidas con bastante acierto, y las que no tampoco se quedaban demasiado. Precisamente una de las que echó raíces fue esta máquina que pasó a la posteridad por el consabido fallo de vestuario al recibir un golpe, pero para mí que ya me las había visto con *Ghosts'n Goblins* fue un *shock* ver un lavado de cara tan grande a ese título que para mí era de los que habían dejado huella. Por supuesto, a la que pude le eché una moneda que, también por supuesto, me duró entre nada y menos.



Los slips dejan paso a los boxers. Sir Arthur, esclavo de la moda.

Ghouls'n Ghosts nos trae de regreso a Sir Arthur y su impoluta ropa interior, convenientemente cubierta por su inseparable (hasta el primer impacto) armadura. Y nos lo trae transcurridos tres años desde los sucesos de *Ghosts'n Goblins*. Si recordáis, Astaroth/Satan fue derrotado por el caballero en su propio terreno y se quedó compuesto y sin princesa. Eran buenos tiempos, pero hete aquí que un día nuestro protagonista ha de partir a lomos de su caballo sin imaginarse que en algún lugar de los dominios infernales alguien prepara su venganza. Al volver, Arthur se encuentra con que el lugar está manga por hombro. Alguien se ha dedicado a prender en llamas el reino y asesinar sin contemplaciones a sus habitantes. Temiéndose que toca salir de nuevo de rescate caballeresco, Sir Arthur corre a buscar a su amada, pero el alivio de ver que todavía sigue en el castillo es efímero. Un rayo siega la vida de la princesa sin que el héroe pueda hacer nada y su alma junto con las de los demás aldeanos es absorbida por Lucifer, el responsable de todo. Al menos se nos dice que es Lucifer en los créditos, pero como pasaba en la primera parte tenemos un villano con dos nombres y durante un momento del juego se le hace referencia como Loki; o bien el infierno está lleno de canis y es normal llamarse cosas como "*loki*", "*neni*" o "*xoxo*" o simplemente estamos ante un fallo de traducción. Sea como fuere, a Sir Arthur no le queda otra que volver a

darse un paseo por el mundo demoníaco para liberar las almas cautivas y resucitar a todas las víctimas de Lucifer.

La mecánica para hacerlo es idéntica a la de *Ghosts'n Goblins*, o séase, avanzar a través de niveles bien trufados de plataformas y enemigos haciendo uso del arma que llevemos en ese momento. Y hablando de armas, las viejas conocidas del anterior juego siguen presentes aquí, pero hay alguna que otra incorporación como es de esperar. Las armas, también como en su precuela, las podremos conseguir matando a ciertos enemigos que aparezcan llevando consigo la especie de olla de barro a cuestas que ya vimos en la primera parte. No obstante, esta vez entra en juego otro elemento como son los cofres. Estos cofres aparecerán cuando toquemos un determinado punto del mapeado, bien andando o bien saltando en el punto justo, y dentro puede haber o bien un arma, o bien un mago que nos lance un hechizo; o quizá encontremos el elemento distintivo de este juego: la armadura dorada.



No faltan los enemigos que acarrean vasijas con ítems en su interior.

En el caso de que aparezca el mago, a menos que lo liquidemos pronto nos podrá convertir, según llevemos o no armadura puesta, en un pato (podremos saltar pero no disparar) o en un anciano de los de reuma y bastón (que podrá disparar pero por motivos obvios no podrá saltar. Por supuesto su velocidad no será gran cosa tampoco). Y en caso de obtener la armadura de oro, tendremos a nuestra disposición un nuevo indicador que se llenará conforme mantengamos presionado el disparo y que una vez a tope liberará una magia distinta según el arma que llevemos. Así pues, es hora de enumerar las armas y sus efectos en *Ghouls'n Ghosts*. Atentos, que va:

-**Lanza**: la vieja conocida y arma por excelencia de Sir Arthur. Ya sabéis, cuatro direcciones, arma por defecto, etc. Su magia es un rayo que se cae en vertical sobre Arthur y se se extiende hacia los dos lados.

-**Cuchillo**: hace la mitad de daño de la lanza, pero tiene mayor cadencia, con lo que se pueden hacer más impactos. Y gracias a su magia permite que Sir Arthur se duplique aumentando aún más la cantidad de disparos.

-**Antorcha**: sigue siendo más mala que un dolor pero al menos, como todas las armas, en un momento u otro es de utilidad, como en la segunda mitad de la primera fase. La magia consiste en tres bolas de fuego proyectadas en espiral.

-**Hacha**: esta hace bastante daño, pero sólo se puede lanzar en trayectoria ascendente, es decir, en vertical y las diagonales. Un asquete. Su magia es un tanto cutre: causa una explosión alrededor de Sir Arthur.

-**Disco**: muy similar a los cuchillos, pero más lentos y se pueden desplazar en raso sobre el suelo. La magia es una especia de barrera con aspecto de espejo que destruye lo que toca.

-**Espada**: hace el doble de daño que la lanza pero es el arma de más corto alcance ya que es la única que no se lanza. Su magia hace aparecer un par de salamandras eléctricas que trazan una especia de parábola cada una por un lado para volver a Arthur.



Mientras mantengamos la armadura dorada de una sola pieza, las magias causarán estragos entre los enemigos.

Visto lo visto, y aunque hay un momento y lugar para cada arma, el orden de preferencias vendría a ser lanza, cuchillos o disco, antorcha, hacha y espada, más o menos. Pero pensáoslo bien porque como pasaba en *Ghosts'n Goblins* una mala elección de armamento podría significar el quedarse atascado en un zona durante créditos y créditos. Lo que me lleva a confirmar que sí, que el juego es difícil con ganas como era de esperar. No sólo por los enemigos, mucho más variados en esta ocasión y específicos en su mayoría de cada nivel y cuyas pautas al fin y al cabo acabas por memorizar, sino también por la habilidad requerida para saltar en determinadas zonas móviles como la del tercer nivel, bastante cruel hacia el final donde tendremos que saltar hacia la lengua de unas estatuas para que nos acerquen hacia la siguiente superficie. Si nos quedamos mucho tiempo, caemos. Si nos quedamos cortos, caemos. Si un enemigo nos golpea, nos manda hacia atrás y caemos. Si tropezamos con algo, por ejemplo un cofre, hará de obstáculo y provocará que caigamos. Los diseñadores de niveles de Capcom son un campo de estudio por el que Freud hubiera pagado millones. No será lo más cruel que nos depare *Ghouls'n Ghosts*, la fiesta viene en el siguiente párrafo.



La cosa se va complicando paulatinamente.

Ese momento glorioso de *Ghosts'n Goblins* en el que llegamos a la habitación del jefe y descubrimos que era una ilusión y hay que empezar de nuevo. Ese momento. Pues no miréis ahora, pero en *Ghouls'n Ghosts* hay una púa del mismo calibre. ¿Creíais que esos tipos dementes y retorcidos se iban conformar con que superásemos cinco niveles a cuál más complicado? No en su turno, pequeños. Cuando nos encontremos ante la habitación de Lucifer, una aparición divina nos informará de que no estamos preparados y que necesitaremos el poder de la diosa para hacer frente al demonio. Se nos insta a volver atrás (¡!), hacernos con una armadura de oro y abrir un cofre donde la diosa nos concederá sus poderes. Si superamos el sofoco y no mandamos el juego a tomar por donde amargan los pepinos, veremos que en uno de los cofres aparecerá una especie de hada que nos dará la última y mejor arma del juego: el Brazalete de la Diosa, que permitirá a Sir Arthur disparar una bola de energía de muchísimo daño que hará que enfrentarse incluso a los jefes sea pan comido.



El salto técnico entre ambas partes es palpable, sobre todo a nivel sonoro.

La mejora visual de *Ghouls'n Ghosts* es evidente, pero lo que más me llamó la atención en su momento fue su banda sonora, en especial la sintonía del segundo nivel. Aquello jugaba con el sonido de forma que casi creías poder reconocer los distintos instrumentos y, teniendo en cuenta que lo usual eran unos tonos mucho más electrónicos, era lo más parecido a tener una orquesta sinfónica tocando para un videojuego. Aparte de que la melodía es fabulosa y, de hecho, es la que suena en los menús de las versiones para ordenadores de ocho bits, la calidad del sonido era fantástica y no era descabellado imaginar una versión perfectamente orquestada por instrumentos de viento y cuerda. No es casualidad que los curiosos acudieran a ver jugar al típico chaval habilidoso a partir precisamente de este nivel, es que además el sonido de esta máquina estaba muy alto y esta tonada atraía a la gente curiosa que rondábamos por allí. Pero aunque este tema es bastante reseñable no hay que dejar de lado el resto, especialmente el famoso tema de *Ghosts'n Goblins* que suena durante el primer nivel.



Aunque parezca risueño, Lucifer tiene muy malas pulgas.

Ghouls'n Ghosts ha tenido numerosísimas versiones, entre las que podemos nombrar Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64, Atari ST, PC, Amiga, Master System, Megadrive, Super Nintendo (bajo el título de ***Super Ghouls'n Ghosts*** y con niveles totalmente distintos) TurboGrafx-16, X68000 o incluso sistemas más modernos como Playstation, Saturn, Playstation 2 o PSP gracias a recopilatorios de la propia Capcom. Decir que en todas se hizo un trabajo, salvando las distancias de cada máquina, más que digno y en algunos casos admirable habiendo conversiones como la de Megadrive que resultaban un calco de la recreativa. Y una vez más, el X68000 de *Sharp* se anota un tanto con una conversión *píxel perfect*, prácticamente indistinguible de la recreativa a primera vista. Se mire como se mire, otro juegazo que inscribe con letras de oro su paso por la historia de los videojuegos y que a día de hoy podemos seguir disfrutando gracias a la ***Capcom Classics Collection*** (la versión ***Reloaded*** si tenéis PSP). Dicen que sarna con gusto no pica y *Ghouls'n Ghosts* es una prueba fehaciente de ello. Es un reto difícil, cruel en ocasiones, pero es uno que por una princesa que se calza unas medidas de 83-50-89, como vemos al final del juego, vale la pena.



DARKSEED
CYBERDREAMS, 1992
PC MS-DOS, AMIGA, CD32, MAC, PSX, SATURN

Aventura gráfica

Vamos a entrar en la recta final de *horrortubre* y la vamos a encarar con palabras mayores. Nos remontamos en esta ocasión a 1992. Una aventura gráfica está acaparando todos los titulares de la prensa especializada. El motivo es que su apartado visual, que hace gala de gráficos digitalizados, cuenta con los diseños del suizo H. R. Giger, diseñador de la archifamosa criatura de la saga *Alien*. Su portada misma ya es la mejor tarjeta de visita posible: en la acostumbrada caja de cartón de los juegos para ordenador podíamos ver un inquietante rostro a duras penas humano, y sobre él, arriba del nombre del mencionado ilustrador, un título que ninguno de los que estábamos presentes en aquella época olvidaremos jamás: ***Darkseed***.

Yo, y esto posiblemente me reconcomerá hasta la tumba, no llegué a tener este juego. Pasé muchas veces por delante de su caja, una caja que, me parece recordar, estaba como formada por dos, siendo una de ellas el rombo con la ilustración de portada que contenía los disquetes del juego y que venía encasquetada dentro de la otra. A pesar de que tuve la ocasión no me hice con él, un error que no cometió un amigo mío, compañero de clase, que tras probarlo me invitó a su casa para enseñármelo asegurándome que iba a flipar. Y vaya que sí. Sólo con ver la introducción ya me daba de cabezazos por no tener yo ese juego en mi estantería.

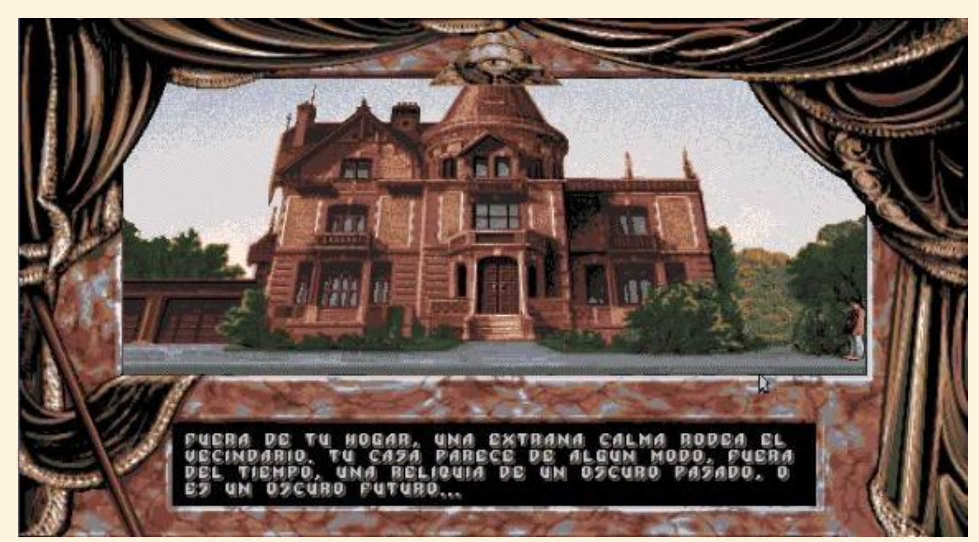


Una escena terrible que ha pasado a los anales del videojuego.

Cyberdreams planteaba una aventura gráfica en la que su protagonista, el escritor Mike Dawson, se muda a una mansión que acaba de adquirir en Woodland Hills, California. La casa es vieja y casi da la impresión de caerse a pedazos, pero ya se sabe cómo son los escritores con lo de buscar inspiración y tal. El caso es que desde que Dawson pone el pie en su nuevo hogar comienza a sufrir unas pesadillas estremecedoras, siendo la primera de ellas la que inaugura el juego en sí. En ella, unos seres alienígenas de aspecto repulsivo le hacen una lobotomía a lo bruto al pobre Dawson y le inoculan lo que parece ser un extraño embrión en una escena que os juro que estuvo presente en mis propias pesadillas en alguna que otra noche. Para acabarlo de rematar, Dawson se despertaba siempre con un dolor de cabeza criminal que sólo podían calmar un par de aspirinas y una ducha.

En este punto es donde comienza la acción de *Darkseed*. Mientras nosotros mismos nos vamos familiarizando con la casa al mismo tiempo que Mike Dawson, diversos sucesos se van dando a ciertas horas, con lo que es de vital importancia tener siempre un ojo en el reloj que encontraremos en determinada localización. Algo raro se cuece en Woodland Hills y no solo porque en el periódico se hable de extraños asesinatos, sino porque Dawson descubrirá de buenas a primeras que no lo sabía todo del inmueble que acaba de adquirir. Por si fuera

poco, a la jaqueca y las pesadillas se añaden unas extrañas alucinaciones que dejarán con el *orcate* de canto al bueno de Mike y a nosotros mismos. Sirva como ejemplo la primera de ellas al poco de comenzar, cuando Mike recibe un misterioso paquete. La risita de mi colega ya debió advertirme, pero aún así ver como un muñeco ya de por sí bastante inquietante se va transformando poco a poco en un ser horrendo mientras suena una nana algo distorsionada… Uf. De verdad, este juego podía traumar a los más impresionables.



La mansión es, de por sí, imponente.

El desarrollo del juego es el de la aventura gráfica de toda la vida. Cyberdreams nos deja aquí una interfaz cuyo éxito está en su sencillez. No hay verbos como en el *SCUMM* ni iconos ni nada que nos quite más espacio de juego que el necesario para mostrar las descripciones en texto y los diálogos en la parte inferior de la pantalla. En su lugar, con un clic derecho el cursor cambia de función y según la forma que adopte podremos movernos, examinar o interactuar con los diversos objetivos que encontremos. Igualmente, al pasar por encima de alguno de estos objetivos, el cursor cambia su aspecto para hacernos saber que algo podemos hacer con ello. Por ejemplo, la acción de examinar estaría activa cuando el cursor se transforma en una interrogación. Pues bien, si pasamos este cursor por encima de cualquier cosa susceptible de ser examinada o usarse, la interrogación pasará a ser una exclamación. Una vez entendido esto, el juego exige que seamos lo más minuciosos posible, porque dejarnos un objeto por recoger puede suponer que ya no tengamos acceso posteriormente y, por tanto, que no podamos terminar la aventura.



Los gráficos digitalizados dan al juego una atmósfera especial.

El paso del tiempo es sumamente importante, dado que la historia de *Darkseed* transcurre a lo largo de tres días. En determinados momentos oiremos que suena el teléfono o que llaman a la puerta. Ciertos personajes también interactuarán a una determinada hora, y sabiendo que además Dawson tiene algo en la cabeza no está la cosa como para perder tiempo tampoco.

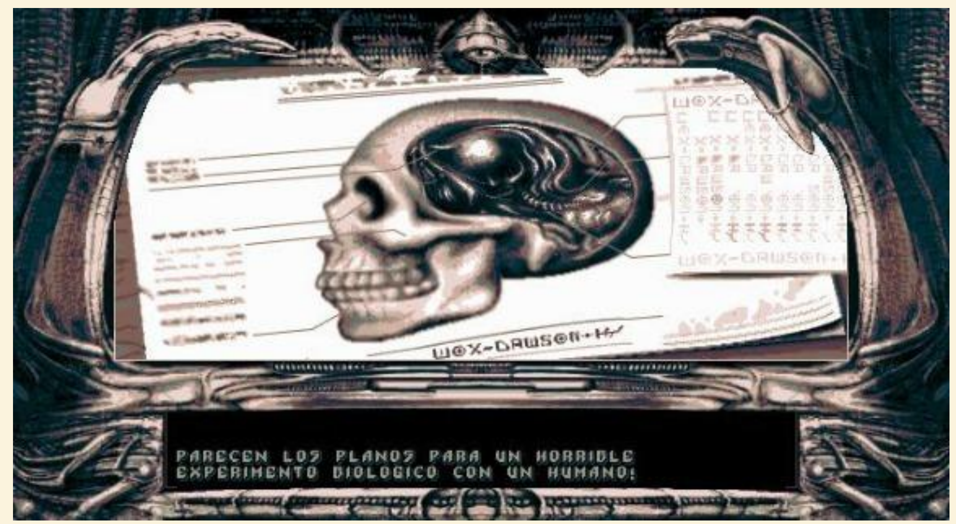
Es muy difícil tener éxito en este juego a la primera. Imposible, diría yo, a menos que se tenga una guía, porque es muy fácil que algo se nos pase por alto. Pero aquí nos falta algo. Porque estoy mencionando mucho una casa y vale que los diseños de las pesadillas están claramente realizados por Giger, pero ¿eso es todo lo que aporta el suizo? No, amigos. Como os digo, en *Darkseed* todo pasa en su momento y por una razón (aunque lo del muñeco es bastante gratuito, eso sí). Cerca del final del primer día, los chicos de la mudanza dejarán un espejo en el salón de Mike, con una nota de disculpa porque al parecer se ha roto y le falta una pieza. Cuando tengamos esa pieza que falta obtendremos el auténtico quid del juego. El portal de paso al Mundo Oscuro.



Va a haber que redecorar urgentemente.

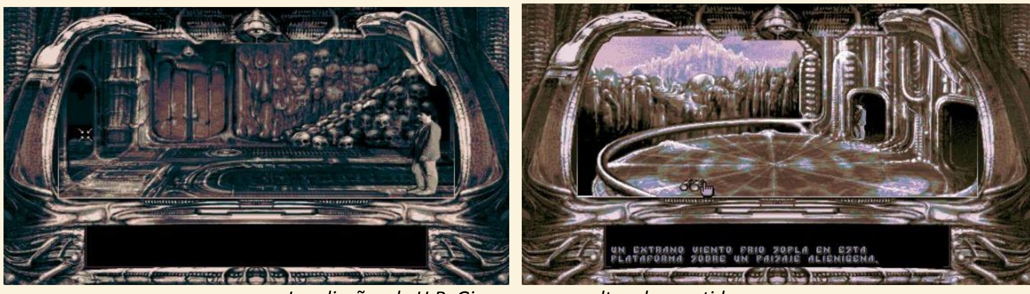
Y aquí es donde encontramos todo lo que la caja promete. El Mundo Oscuro es un planeta extraterrestre a modo de dimensión retorcida donde todo es tan biomecánico y enfermizo que parece el interior de la propia mente de Giger. Los parajes son estremecedores y si ya da un poco de repelús examinar ciertas cosas, las descripciones que arrojan son como para poner la carne de gallina.

La verdadera trama de *Darkseed* es un relato de ciencia ficción y de terror en toda regla y precisamente por estar en un mundo desconocido es donde más indefenso se siente el jugador. No sabremos a ciencia cierta qué hacen los dispositivos que encontremos, ni cómo reaccionarán las criaturas que veamos. Salvo por la presencia de objetos terrestres, dejados allí por otros desafortunados previos a Dawson, realmente podremos creer que estamos en la otra punta de la galaxia. Y repito: el tiempo es crucial. Si nos encantamos mucho en el Mundo Oscuro, seremos presa del sueño y un centinela vendrá a encargarse de nosotros. Y entonces sí que Mike Dawson deseará estar muerto.



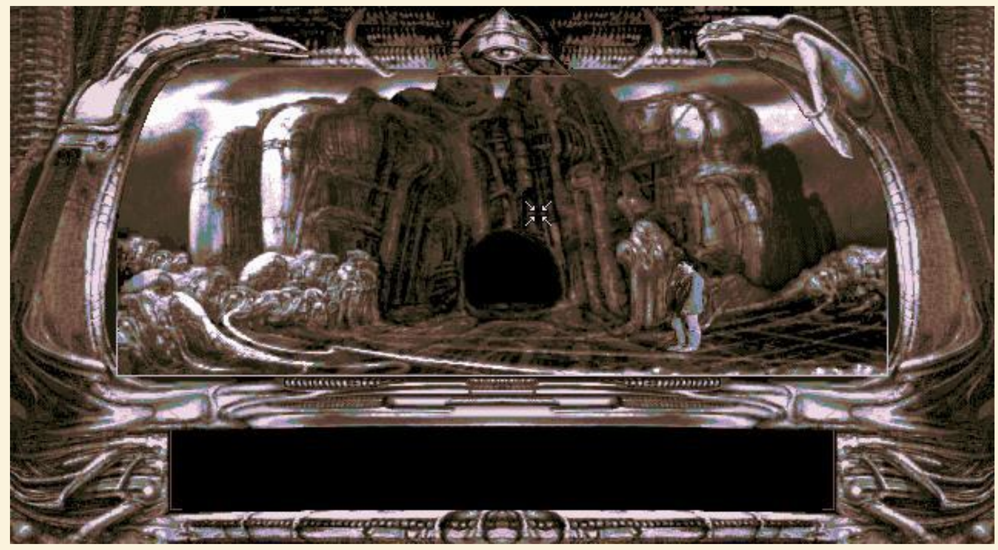
En el Mundo Oscuro nos aguardan desagradables sorpresas.

El juego que da este cambio de mundos es que todo lo que hagamos en uno tiene su repercusión en el otro. Habrá acciones que necesitemos hacer en el mundo real para poder acceder a todas las ubicaciones de su reflejo extraterrestre, de igual manera que los avances que consigamos allí nos serán de utilidad aquí. Conviene jugar con esto porque habrá objetos que encontremos en un mundo y necesitemos usar en el otro. Un consejo muy valioso para quien se decida a jugar a este juego: los objetos que dejemos en la Tierra también los podremos recuperar en el Mundo Oscuro en su ubicación paralela. Es una regla que conviene tener muy presente, igual que el resto del mecanismo de juego.



Los diseños de H.R. Giger son un asalto a los sentidos,

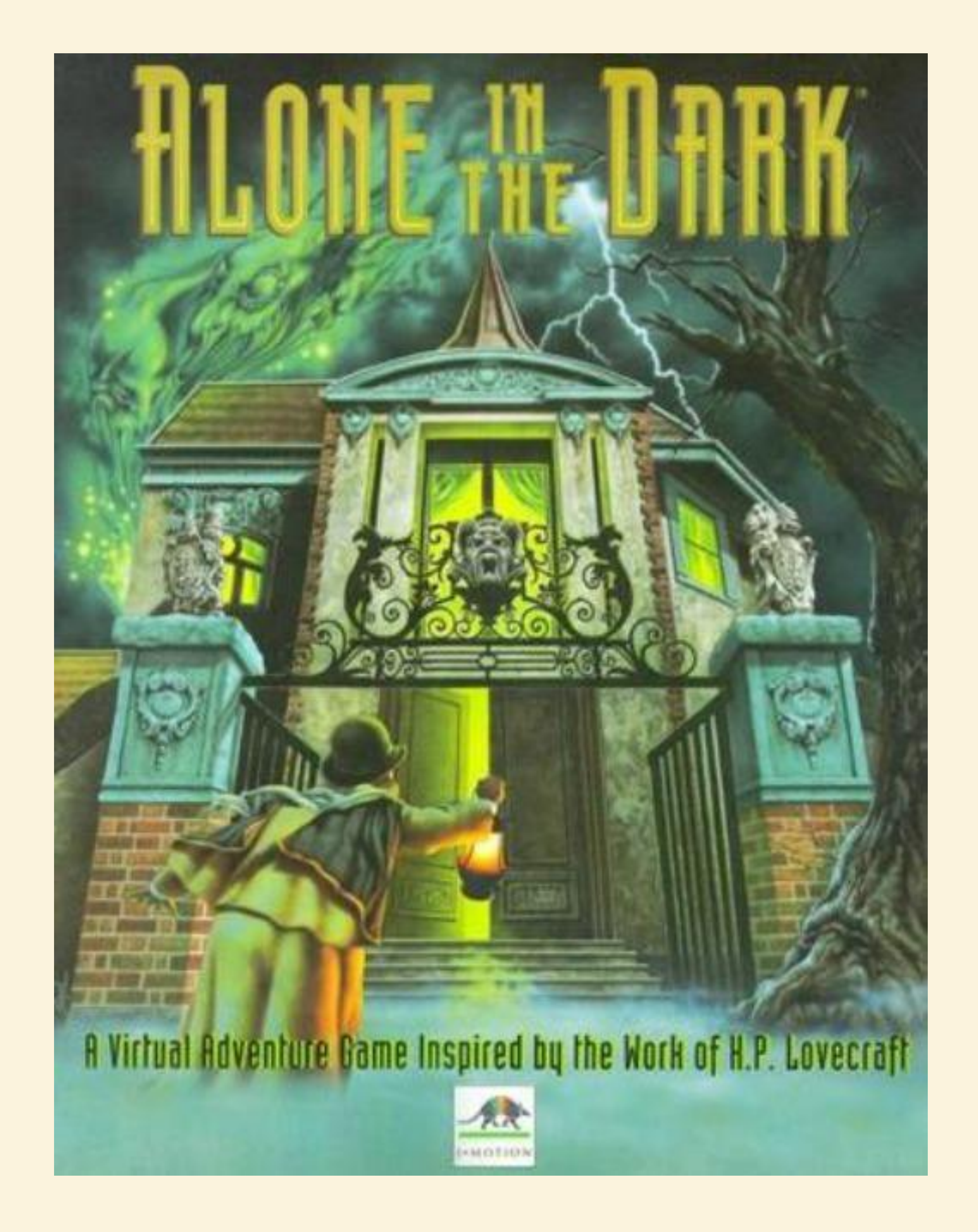
Darkseed tiene dos rasgos que comparte con las mejores aventuras gráficas. Uno, que no es especialmente largo. Es más una cuestión de prueba y error, de recargar la partida una y otra vez y dar vueltas a lo que hemos dejado de hacer que de la duración del juego en sí lo que permitía a este juego echarle horas. Y dos, que aunque se nos dan pistas y consejos algunos momentos son auténticamente rebuscados, y pongo el ejemplo de la comisaría sin entrar en más detalles. No por salir de ella, no, eso es más o menos evidente. Más bien por lo que necesitamos que suceda después. Y hablando de estos consejos, otro momento *pelopúntico* fue cuando yo, impresionable mocete que estaba tan tranquilo viendo aquel juegazo, oí sin previo aviso la primera de las voces digitalizadas en español que incluye el juego. Estas voces, chicos y chicas, ya dan mal rollo de por sí porque la verdad es que su calidad en la época no permitía muchas florituras, así que sonaban metálicas y más graves de lo normal. Eso sumado a la ambientación de este juego, con una musiquita inquietante en ciertas partes, era un cóctel que te helaba la sangre como te pillase sólo y a oscuras. Por otro lado, el doblaje no está realizado por actores, sino muy seguramente por miembros de la propia distribuidora que habría hecho la localización, con lo cual el resultado deja un poco que desear y, por qué no decirlo, le da un plus de repeluco a la cosa.



Cualquiera toca nada...

Darkseed es, por encima de un juego, una experiencia. La gozaron los propietarios de PC, Amiga (genial versión, como siempre), CD32, Macintosh, Saturn y PlayStation. Originalmente salió en discos, pero su versión CD incluye todas las descripciones narradas de viva voz por el propio Mike Dawson (que por cierto, es uno de los diseñadores del juego y hasta corre la leyenda urbana de que perdió la chaveta). Curiosamente, hay una versión del juego para NES, ahí es nada, más pirata que Barbarroja y hecha seguramente en Hong Kong, porque *Darkseed* en una plataforma de *Nintendo* y distribuido al por mayor hubiera sido una oleada de traumas infantiles de proporciones épicas. Yo solo os digo que desde entonces no puedo dormir si hay algún espejo en la habitación, *no os digo ná y os lo digo tó*. De cualquier manera, juego de referencia que rescatamos para ponerlo en el lugar de lujo que se merece. Y con esto yo ya me retiro porque la verdad es que va siendo hora de descansar. Además, me está entrando como un dolor de cabeza…



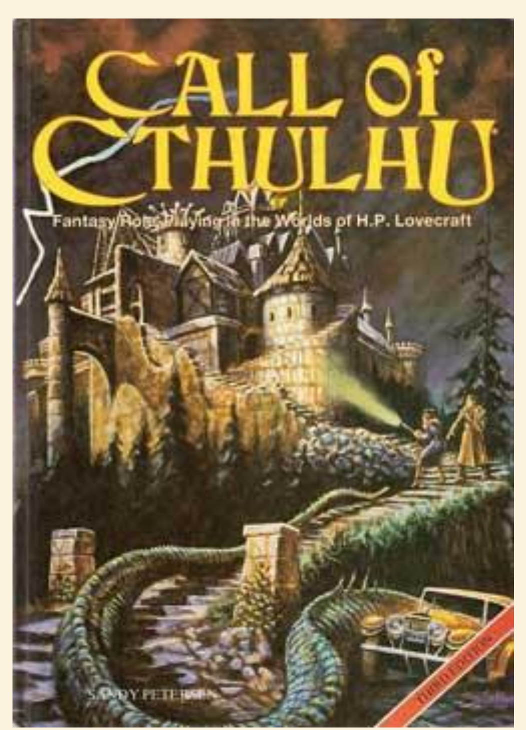


ALONE IN THE DARK
INFOGRAMES, 1992
PC MS-DOS, 3DO

Aventura

Pensar en el género del *survival horror* y venir a la mente ***Resident Evil*** o ***Silent Hill*** es todo uno e inevitable, porque ambos se ganaron el puesto con creces. Pero hay también una verdad que no puede ni debe ser ignorada y es, leed con atención, la siguiente: ninguno de estos juegos ni los que le siguieron hubieran sido lo mismo sin que ***Alone in the Dark*** sentara las bases, allá por 1992, de este tipo de juegos tal como lo conocemos ahora. Pero eso por entonces ni lo sabíamos ni podíamos imaginarlo. Para nosotros, *Alone in the Dark* era ese juego del que no hacían más que hablar maravillas en la Micromanía y que acabó ocupando la portada, con el consiguiente reportaje en profundidad donde pudimos ver los que aún no teníamos *PC* el porqué de tanto halago.

Decir 3D a principios de la década de los 90 era hablar de una tecnología que estaba aún en pañales pero que todos sabíamos que, tarde o temprano, acabaría siendo la estética dominante. Y a mí no me gustaba. ¿Cómo podían un puñado de polígonos puntiagudos desbancar a los clásicos *arcades* 2D de toda la vida? ¿Dónde quedaba la magia? Yo no era capaz de verlo, pero los gráficos poligonales sólo necesitaban pulirse, que se les concediera el tiempo necesario para desarrollar motores de juego que abriesen nuevas posibilidades, y en esto *Alone in the Dark* era uno de los pioneros. No en vano, fue uno de los primeros juegos en demostrar que el terror tenía cabida en el entretenimiento interactivo.



Buenos tiempos, aquellos.

Debería hablaros de *Infogrames*, compañía francesa a la que debemos grandes, grandísimos juegos, y que fueron el gran referente galo de cara al panorama internacional, hablándose de tú a tú con otros grandes como *Ocean*. Pero en su lugar os hablaré de otra compañía muy diferente. *Chaosium Inc.* es una editorial conocida por los más roleros del lugar gracias a manuales de juegos como *RuneQuest*, *Stormbringer* o el que nos va a ocupar ahora: *La Llamada de Cthulhu* (*Call of Cthulhu*), que en España editó *Joc Internacional*. Como su nombre indica, este juego recogía los principales elementos de los relatos de H.P. Lovecraft englobados en los *Mitos de Cthulhu* y los usaba para crear una ambientación en la que desdichados investigadores sin más habilidad especial que alguna formación específica en combate ponían a prueba su cordura enfrentándose a dioses primigenios y horrores cósmicos dispuestos a devorar nuestro mundo sin nosotros saberlo. Esta ambientación goza de gran

popularidad, y seguro que en Infogrames más de uno y de dos eran fans a juzgar por la predilección que tenían por *La Llamada de Cthulhu*, a la que también dedicaron las aventuras gráficas ***Shadow of the Comet*** y ***Prisoner of Ice***.

Alone in the Dark destila lovecraftismo por todos sus poros, desde el principio hasta el fin. Su planteamiento es también muy clásico en el universo de Cthulhu. El investigador privado Edward Carnby recibe un encargo que le permitirá aliviar su apurada situación financiera, y es tan fácil como investigar un suicidio en una antigua casa. El desdichado propietario, Jeremy Hartwood, acaba de poner fin a sus penas ahorcándose en el desván de la mansión Derceto, lugar del que corren rumores nada bonitos. Por deseo de su sobrina, Emily Hartwood, la labor de Carnby consiste en averiguar las causas que le llevaron al fatal desenlace. Carnby, que no ve *Cuarto Milenio* y se ríe de esas paparruchas de fantasmas y duendes, solo ve dinerito fácil y un fin de semana pagado en una villa de campo. Y para allá que va a llevárselo crudo. Poco se imagina que hay mucho más en esa casa de lo que esperaba encontrar, cosas que tienen su origen en confines oscuros del espacio y que escapan a la comprensión humana.



Y así empieza.

Adoptando el papel de Carnby o de Emily, puesto que el juego nos da a elegir sin que la diferencia sea más allá de un *skin* u otro, debemos explorar cada rincón de la mansión Derceto para conseguir salir con vida, puesto que nada más entrar una fuerza desconocida nos ha dejado encerrados allí. Esto solo lo lograremos desentrañando los misterios del lugar y resolviendo los puzzles que nos iremos encontrando por las habitaciones. Pero como decía no estamos solos. Un número de criaturas de pesadilla rondan por la mansión y si nos encuentran y consiguen vencernos seremos carne de sacrificio. Precisamente el jugador de *La Llamada de Cthulhu* reconocerá a alguno de estos seres, dentro de lo que el modelado de la época permite, pero si se fija podrá apreciar que más allá de los zombis, también presentes en los Mitos, dará con algún que otro Profundo, raza icónica del universo de Lovecraft, también tropezará con un par de Demacrados Nocturnos e incluso en cierto momento del juego podrán encontrarse cara a cara (o el término que corresponda) con un Chthoniano, una especie de gusano gigantesco al que no querremos examinar muy de cerca. Entre medias harán su aparición también fantasmas, una especie de híbridos entre rata y pato (quiero suponer que el diseñador de Infogrames pretendía que fueran gules) unas criaturas moradas tentaculares también muy del palo y algún que otro enemigo concreto como un pirata no muerto con muy mala leche.



Planazo para el finde.

El sistema de control es todo un clásico en estas lides. Con los cursores avanzamos, retrocedemos o giramos sobre nuestros pies a izquierda o derecha. Podemos ir andando o corriendo y en cuanto a las acciones, todas se realizan con la barra espaciadora pero hemos de seleccionar previamente lo que queremos hacer. En pocas palabras, le tenemos que dar el uso al botón de acción antes de emplearlo. De este modo, si queremos indagar tendremos que seleccionar como acción *Abrir/Buscar*, pero si nos ha salido al paso algún *criaturo* horrible seguramente no nos quedará otra que decantarnos por *Luchar*. Bueno, sí: *huir cual perra*, pero eso ya se sobreentiende y, por otro lado, no nos librará del problema. El sistema de combate está implementado de la siguiente manera: una vez seleccionada el arma que vayamos a usar, o si vamos a luchar a puño desnudo, manteniendo presionado el botón de acción, en este caso la barra espaciadora, nos quedamos preparados para lanzar un golpe, cosa que haremos pulsando hacia abajo o hacia arriba para dos clases de ataque cuerpo a cuerpo. Si llevamos armas y su necesaria munición, pegaremos el tiro de rigor. También podremos, si nos lo vemos muy negro, atacar a distancia lanzando objetos, pero los monstruos de *Alone in the Dark* no caerán muy fácilmente a menos que contemos con buen armamento. La lentitud de la animación a la hora de golpear cuerpo a cuerpo tampoco lo hace muy recomendable así que antes de que os crujan los 20 impactos que podemos resistir, escuchad mi consejo y equipad un arma.

Decía que *Alone in the Dark* sentó las bases del *survival horror* tal como lo entendemos hoy en día, y supongo que estaréis viendo que esto no es gratuito. Pues aún falta un aspecto más. La dinámica de puzzles es una de la que *Resident Evil*, por ejemplo, bebe bastante. Ésta se basaen ir encontrando los objetos que posteriormente tendremos que usar en los lugares adecuados. Por supuesto, esto requiere libertad de movimientos, y *Alone in the Dark* da mucha. Incluso algunas de las interacciones que hagamos con los objetos podrán hacer que evitemos más de una pelea de la que a lo mejor no saldríamos bien parados. Voy a citar la ejemplarizante primera sala del juego, el ático donde Hartwood se ahorcó y lugar preciso donde comienza la acción. Todo el que haya tenido algún contacto con el juego en sus días mozos sabe que lo primerísimo que hay que hacer es a) bloquear la ventana con el armario y b) bloquear la trampilla con el cofre. De nada, no hay de qué. *Alone in the Dark*, como otras tantas videoaventuras, incita mucho a hacer todas las probaturas posibles y registrar todo lo registrable, pero con cuidado no nos vaya a salir algo tras una puerta.



Los zombis que rondan por la mansión Derceto nos saldrán cuando menos lo esperemos.

Los gráficos de *Alone in the Dark* vistos hoy en día son simplones hasta el extremo, pero sería un error juzgarlos de esta manera. Dejemos de lado lo mal acostumbrados que nos tiene la tecnología y pongámonos en su contexto. Repito que estábamos en 1992 y que la inmensísima mayoría de los juegos aún eran en 2D, con lo que esto era lo más flipante que uno se podía echar a la cara. Y eso le daba también un plus de repeluco. Aunque los zombis no estuviesen muy definidos y fuesen palotes tridimensionales con un melón por cabeza, verlos avanzar con los brazos extendidos hacia nosotros era algo que no transmitía comodidad. El terror lovecraftiano tiene eso precisamente, es un terror incómodo, semejante al que os comentaba en la retro review de ***Darkseed***, ese conocimiento de que hay algo ahí que no sabes por dónde te va a salir. A esta sensación contribuye también el que la mansión Derceto y sus recovecos escondidos pongan los pelos de punta y también aporta su granito de arena una musiquilla que suena cuando algún enemigo va a irrumpir en la habitación, algo que a veces sucede de improviso.





Izquierda: Carnby en pleno combate a espada. Derecha: Emily Hartwood investiga una de las habitaciones abandonadas.



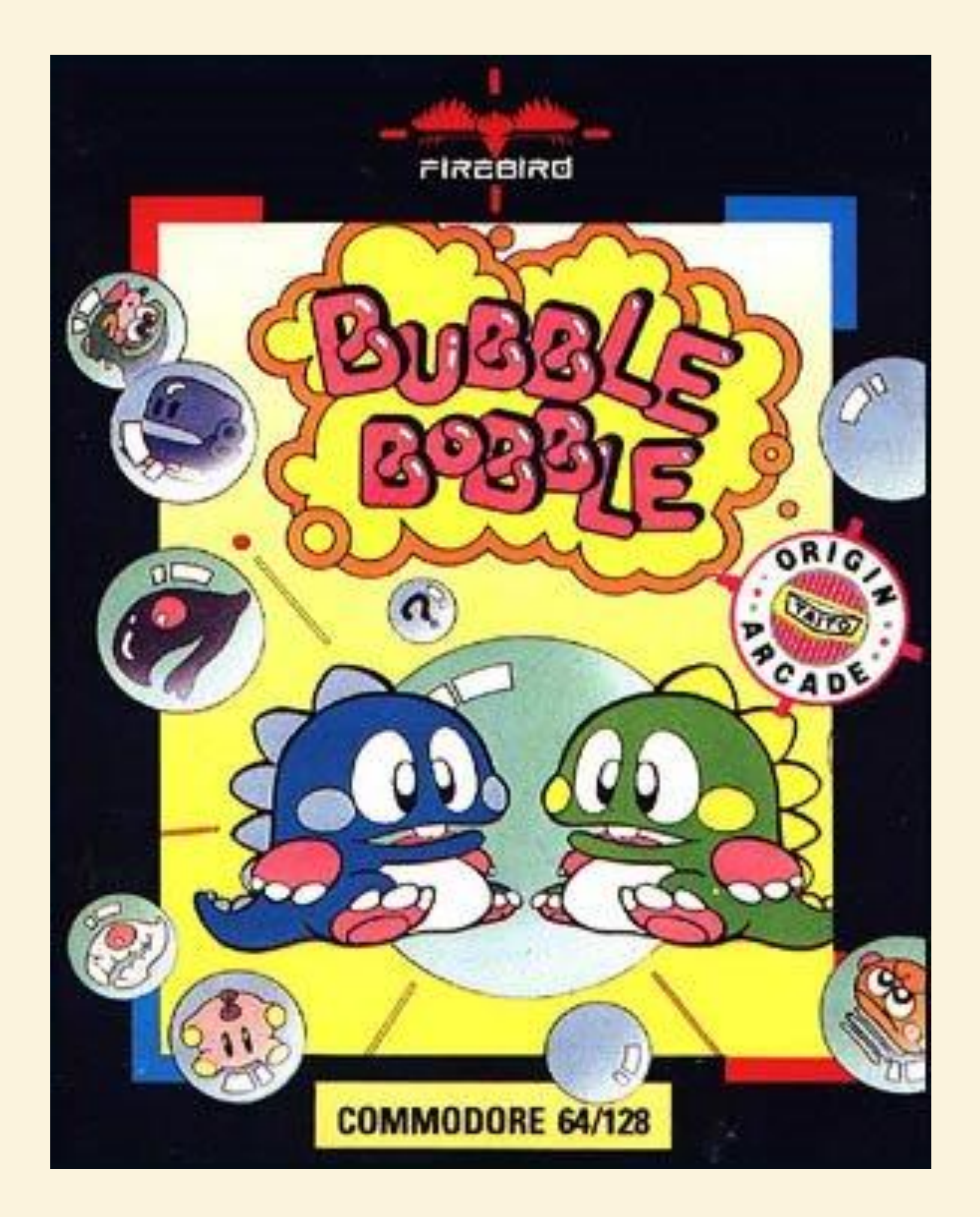
Como no, los Profundos serán uno de los peligros.

Este primer juego de la serie solo salió en PC y dos años después fue portado a la defenestrada consola 3DO, lo cual es una pena porque de haberse extendido a más sistemas seguramente hubiera gozado de mucha mayor fama, que no es que tuviese poca de todas maneras. Es justo recordar a *Alone in the Dark* como lo que fue, un gran juego que significó un punto y aparte en un género, y no por las posteriores tropelías que se ha cometido en su nombre. Las infames secuelas modernas que ha tenido y su adaptación al ¿cine? de la mano de Uwe Boll no le hacen ni pizca de justicia al original y les quedan muchísimas sopas por comer para ponerse a su altura. Por desgracia, lo primero que se ha olvidado es que *Alone in the Dark* es un tributo a la mitología de Cthulhu, uno de los pocos que se ha hecho estupendamente y al que seguro que el propio Lovecraft se hubiera echado sus partidas bien contento. A los fans de Chaosium y de *La Llamada* siempre nos quedará el más que agradable regusto de ***Dark Corners of the Earth***, pero mucho me temo que *Alone in the Dark* no volverá a ser lo que un día fue. Bueno es, por tanto, recordarlo y estremecernos con su magia oscura de dioses apócrifos para rendirle tributo en este especial Halloween.



ESPECIAL 25 ANIVERSARIO BUBBLE BOBBLE





BUBBLE BOBBLE
TAITO, 1986
SPECTRUM, CPC, MSX, C64, AMIGA, PC MS-DOS, ST, ARCADE, NES, MASTER SYSTEM, GAME BOY, GAME GEAR, FM TOWNS, X68000, PSX, PC WINDOWS, SATURN

Estamos a mediados de los ochenta y Fukio Mitsuji, un diseñador que trabaja para la compañía *Taito*, anda estrujándose los sesos a vueltas con una idea que le inspire para su próximo juego. Hasta entonces había lanzado la placa de ***Super Dead Heat*** y ya tenía horneándose las dos siguientes máquinas: ***Land Sea Air Squad*** y ***Halley's Comet***. Hacer un juego aprovechando la fiebre que despertaba la próxima vuelta del cometa Halley en 1986 había sido un puntazo, pero las musas no lo estaban poniendo tan fácil esta vez, y cometas de los que aprovechar la fama solo pasaba uno. ¿Qué hacer? Además, Mitsuji andaba ya un tiempo con algo que le reconcomía un poco, y era que esos *arcades* que tanto Taito como el resto de compañías lanzaban como churros eran atractivos para un público adolescente masculino, pero ¿qué pasaba con los demás? ¿Los más pequeños no podían tener una recreativa a la que jugar? ¿Y que hay de las chicas? Las abnegadas novias acompañaban a sus parejas a los salones solo para verlos jugar y disimular su aburrimiento, y mientras las monedas se quedaban en sus bolsos. Fukio Mitsuji estaba convencido. Tenía que haber una tecla que se pudiera tocar y que permitiera hacer un juego realmente para todos los públicos. El riesgo era que si intentaba abarcar mucho con alguna temática amplia pero no lo bastante atrayente, al final podía acabar consiguiendo el efecto contrario y gustar solo a unos pocos. La clave, Mitsuji la sabía muy bien: la diversión. Hiciera lo que hiciera, el único modo de atrapar a todo bicho viviente que entrase en unos salones recreativos era dándoles un juego tan condenadamente divertido que lo recordasen para el resto de su vida.

Fukio Mitsuji sabía la teoría, pero no estaba aún muy seguro de cómo ponerla en práctica. Hacer un juego accesible a todos pasaba por que fuera sencillo de jugar. Pero al mismo tiempo debía ser algo emocionante. Si tan solo le viniera una inspiración, algo que le sirviera de señal y que le mostrase el camino, otro gallo le cantaría. Mitsuji, entonces, reparó en un niño. Un niño que jugaba en la calle inocentemente con uno de aquellos pomperos de plástico con agua y jabón que se podían encontrar en los quioscos. El nene soplaba el cacharrito y ante la multitud de burbujas que aparecían en el acto daba brincos de alegría y emoción. Fue en ese momento cuando algo en la cabeza de Mitsuji terminó de hacer *clac*. Diversión, emoción y simpleza. Ahí estaba todo. Mitsuji salió corriendo a su mesa de trabajo. En su mente, quizá no lo sabía pero seguramente lo intuía, había dado con la tecla. El germen de un juego que a todo el mundo podía resultar divertido, sencillo y emocionante. Lo que quizá desconocía Fukio Mitusji es que que su juego, además de todo eso, también acabaría siendo legendario.



Ah, los recuerdos…

El pasado mes de agosto, ***Bubble Bobble*** cumplió 25 años desde que viese la luz en Japón en 1986. Puede decirse que Mitsuji, tristemente fallecido en 2008, alcanzó su propósito con creces y hasta que se pasó de frenada y todo. No creo que vaya a descubrir la pólvora si digo ahora que se trata de uno de los mejores videojuegos de la historia y uno de los que mayor calado tuvo como demuestra su presencia casi obligada en la inmesa mayoría de salones recreativos. Raro era el local en el que en un momento dado no comenzaba a oírse la particular musiquita de la máquina, auténtica banda sonora de esa época de oro de los billares y futbolines. La meta de *Bubble Bobble* era llegar a todos lo públicos, y a fe que lo consiguió. Grandes y pequeños, chicos y chicas, todos echaron alguna vez sus cinco duros de rigor en aquel juego lleno de colorines vivarachos y gráficos graciosos. Y seguro que todos ellos repitieron más de una vez.

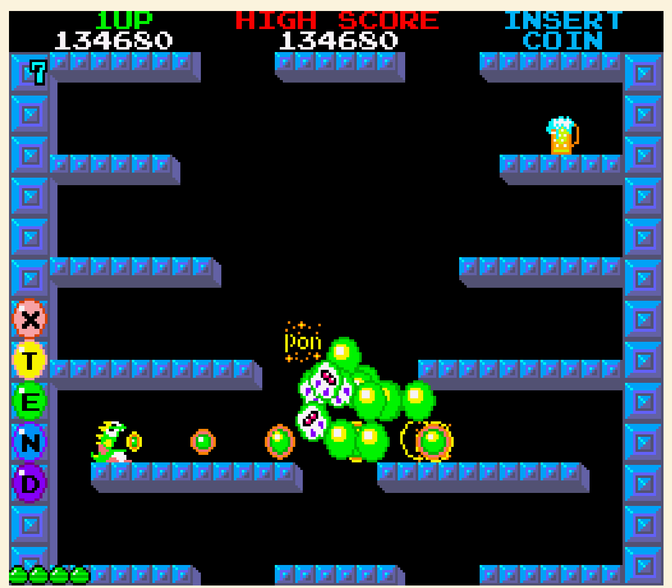


La de millones de veces que se habrán jugado estos dos primeros niveles.

Para los que descubrimos el juego a una edad lo bastante temprana como para poder maravillarnos a tope con todo, *Bubble Bobble* supuso una marca con acero al rojo vivo en el trasero de de nuestros recuerdos de infancia. La musiquita que sonaba invariablemente a lo largo todos los niveles pasó a ser parte de la banda sonora de nuestras vidas sin que ningún momento acabase por resultar machacona; era más bien parte de una simbiosis tan extraña como agradable, y no se podía concebir echar una partida sin estar escuchando esa tonadilla pegadiza de fondo. Primer logro pues para ese objetivo de hacer el arcade definitivo. Esto, de todas formas, digamos que sólo era la alfombrilla de bienvenida. Mitsuji dio en el clavo y la piedra filosofal fue la sencillez tanto en su concepto, limpiar las pantallas de enemigos encerrándolos en burbujas y luego explotándolas, como en su control, reducido sabiamente a izquierda, derecha, salto y disparo. Cuatro acciones que gracias a una jugabilidad tan fuera de serie que casi roza lo perfecto, y puede que hasta sin el casi, se rentabilizaban en la máxima diversión.

No eran los argumentos el punto fuerte de los juegos de entonces como sí lo pueden ser hoy, con unas piezas de *hardware* que permiten mayores florituras narrativas. En su lugar, los juegos de aquella época eran mucho más imaginativos y se preocupaban más por el qué y cómo jugabas que por el por qué lo jugabas. En el caso de *Bubble Bobble*, su argumento no era precisamente de premio, pero ni falta que hacía. La historia, más intuída que contada, se resumía en que los dos protagonistas llamados Bubblun y Bobblun, en adelante Bub y Bob, eran dos hermanos que por obra de una maldición se habían visto transformados en unas criaturas llamadas *bubble dragons*, unos seres con un aspecto similar a pequeños dinosaurios achuchables hasta la nausea y con la capacidad de escupir burbujas. El autor de la maldición, el pérfido Super Drunk, había raptado de paso a las respectivas novias de Bub y Bob y las mantenía en el fondo de la Cueva de los Monstruos, un lugar compuesto de 100 mazmorras repletas de, bueno, de monstruos, vaya. Para recuperar a sus medias naranjas y, de paso, su aspecto humano (y a algo más, si es que conseguíamos completar el final bueno del juego) los

dos hermanos debían atravesar ese centenar de mazmorras usando sus recién adquiridos poderes y darle a Super Drunk la peor resaca de su vida.



Esa cervezaza buena.

El aspecto visual exageradamente mono del juego, aún hoy capaz de provocar subidas de azúcar espontáneas con solo ver un pantallazo, era el mejor gancho para que las sufridas chicas, tradicionales víctimas colaterales de este mundillo, se decidieran a unirse a sus novietes y lanzarse a la aventura en solitario o a dúo. La premisa era sencilla, encerrar en burbujas a los monstruitos, reventarlas antes de que escapen, recoger la comida que quedaba como resultado y repetir. Progresivamente, pero no tan pronto como para asustar al público más casual, la cosa se complicaba y hacía falta echar mano de algunos recursos como el de poder usar las propias burbujas a modo de improvisadas plataformas para saltar sobre ellas y llegar a lugares de otro modo inaccesibles. Todo esto sin encantarse demasiado, porque si se tardaba demasiado en limpiar el nivel, una alarma acompañada de un aviso de "*Hurry up!*" ("*¡Date prisa!*") indicaba que había que mover el culo seriamente siguiendo el ejemplo de la música, más acelerada desde ese momento, porque lo siguiente era la aparición del Skel Monsta, un enemigo invencible que perseguirá a Bub y Bob (saldrá uno por cabeza) hasta darles caza y restarles una vida.

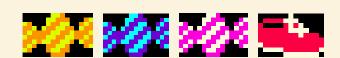
El aspecto visual y la sencillez era el gancho perfecto para los peques y para ellas, pero para ellos ya era otra historia. Por suerte, Fukio Mitsuji supo darnos a todos donde más nos dolía, en mitad de lo hardcore. Aunque no lo parezca, *Bubble Bobble* no es un juego para nenazas, es más, llegar al final del juego sin arruinarse en el intento era un logro del que presumir con orgullo, y conseguir de los múltiples finales posibles el mejor de todos ya era algo destinado a auténticos hombres de pelo en pecho que no se avergonzasen de dedicar cientos de horas a un juego de dragones que recogían pastelitos. De primeras, para darle más profundidad a la cosa y no limitarlo a los saltos y los disparos, en pantalla iban apareciendo una serie de burbujas especiales con varios elementos distintos (agua, fuego y rayo), que al explotar liberaban efectos que actuaban en contra de los monstruos, ya fuera mediante incendios, torrentes de agua o rayos que fulminaban a los bichos que pillaban en su camino. Los efectos de estas burbujas daban un mínimo de paso a la estrategia de saber dónde colocarse y esperar el momento justo para explotarlas. Junto a ellas, otras burbujas de diferentes colores con las letras E, X, T, N y D, se paseaban también de tanto en tanto por la pantalla, otorgando su correspondiente letra al ser reventadas, de manera que cuando se formaba la palabra EXTEND, se obtenía una vida extra y el paso al siguiente nivel.



¡Vida extra! Qué bonito es todo…

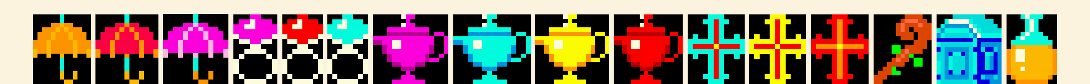
Pero la auténtica salsa de *Bubble Bobble* la formaban los objetos mágicos que aparecían pasado un tiempo y que tenían diferentes efectos, ya fuera para potenciar las habilidades de Bub o su hermano o para eliminar de golpe y porrazo a los enemigos. Y más cosas. La lista de objetos es muy, muy amplia para un juego de estas características y aquel entonces, y eso era un plus lo bastante grande como para que las partidas ya no resultasen repetitivas. Para que os hagáis una idea, este viene a ser el desglose de los objetos mágicos que nos podían salir en el juego, y os voy a ser franco, no sé si están todos.

Power-ups permanentes hasta la siguiente pérdida de una vida:



-**Caramelo amarillo**: aumenta la rapidez de disparo, permitiendo lanzar más burbujas.
-**Caramelo azul**: aumenta la velocidad a la que salen disparadas las burbujas.
-**Caramelo púrpura**: aumenta el alcance de las burbujas.
-**Zapato**: aumenta la velocidad de movimiento.

Objetos especiales:



-**Paraguas**: permite avanzar un número de niveles.
Amarillo: salta 3 niveles.
Rojo: salta 5 niveles.
Púrpura: salta 7 niveles.
-**Anillo**: da puntos adicionales por moverse, disparar o saltar.
Púrpura: 500 puntos por salto.
Rojo: 100 puntos por burbuja.
Azul: 10 puntos por cada paso que se avance.
-**Lámpara púrpura**: provoca una explosión que destruye a todos los enemigos.
-**Lámpara azul**: tiene el efecto de todos los anillos a la vez.
-**Lámpara amarilla**: concede el efecto de todos los caramelos a la vez.
-**Lámpara roja**: concede el efecto simultáneo de las lámparas azul y amarilla.
-**Crucifijo azul**: inunda la pantalla destruyendo a los enemigos.

-**Crucifijo amarillo**: desencadena enormes rayos que fulminan a los enemigos.

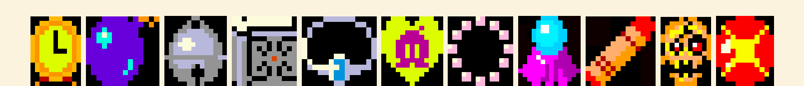
-**Crucifijo rojo**: durante unos segundos hace que disparemos fuego en vez de burbujas.

-**Bastones**: al limpiar la pantalla provocan que caiga un item de comida gigantesco de mayor puntuación.

-**Cofres**: igual que los bastones, pero en vez de comida cae un diamante gigante.

-**Poción**: limpia la pantalla de monstruos y comienza un mini juego de bonus en el que hay que recoger todos los ítems antes de que acabe el tiempo.

Objetos raros:



-**Reloj**: detiene el tiempo.

-**Bomba**: limpia la pantalla de enemigos con una explosión.

-**Cascabel**: avisa con un tintineo cuando va a aparecer un ítem especial.

-**Libro**: similar a la bomba. Da diamantes.

-**Anillo de plata**: caen estrellas que arrasan a los enemigos.

-**Corazón parpadeante**: vuelven invulnerables a Bub y Bob, congela a los enemigos y les permiten matarlos al contacto.

-**Collar**: libera una bola que liquida a los enemigos rebotando por el nivel.

-**Bola de cristal**: hace que los objetos especiales aparezcan antes.

-**Puro**: actúa como una poción. Los siguientes 3 objetos serán pociones.

-**Calavera**: un cometa cruza la pantalla y vuelve furiosos a los enemigos.

-**Burbuja roja**: da disparo de fuego durante los próximos 5 niveles.



Dos efectos mágicos devastadores de los crucifijos. Izquierda: una buena inundación lo deja todo como una patena. Derecha: parece que hay tormenta.

Si pensáis que con todo esto *Bubble Bobble* ya pinta como un juego divertido e interesante de probar, sabed que solo hemos rascado la superficie. Los más informados del lugar, aquellos sabios arcanos de los recreativos que vete tú a saber de cómo se enteraban de todo, pero que la cuestión era que se enteraban, decían a todo el que quisiera escucharles que *Bubble Bobble* estaba plagado de secretos. La verdad es que unos niveles concretos pasaba una cosa curiosa, y es que al completarlo, las burbujas sobrantes que habían quedado flotando se transformaban en comida y cada una de ellas daba 700 puntos de bonificación al cogerla. Eso era solo uno de los muchos ases que Mitsuji había guardado en la manga de su criatura. Varios algoritmos hacían que al cumplirse determinadas condiciones, por supuesto desconocidas para el jugador, se activasen ciertos *flags* o interruptores para que aparecieran determinados objetos. El que he mencionado es bastante conocido y uno se podía aprender más o menos de memoria –por lo menos los primeros- en qué niveles se daban estos bonus, pero otros no eran tan evidentes. Por ejemplo, uno de los algoritmos que escondía *Bubble Bobble* en su interior decía que si el contador del número de veces que el jugador había

saltado pasaba de 51, el próximo objeto mágico en aparecer sería el caramelo amarillo. De este estilo había varios que afectaban a los power-ups, a los objetos raros, e incluso la aparición de las burbujas con ciertas letras y no otras se regía por estas condiciones. No era raro ver a alguien jugar a *Bubble Bobble* y tras completar un nivel ponerse a disparar y saltar como un loco o correr de un lado para otro porque sí, y sabiendo que el juego escondía más trucos que la gabardina del Inspector Gadget eso lo tomábamos como una señal de que a lo mejor ese alguien sabía algo que los demás no.



¡No! ¡El sándwich no! ¡AY!

Hablaba antes de atraer a los jugadores tirando de lo hardcore. Pues bien, atravesarse los primeros 20 niveles como un campeón sin palmarla tenía premio. El objeto mágico del nivel 20 era un portal a una sala llena de diamantes que escondía una pista codificada para acceder al final bueno. El mismo portal aparecía también en los niveles 30 y 40 si seguíamos imbatidos, y si alguien estiraba la machada al nivel 50 aparecía un portal dorado que, además, avanzaba al jugador 20 niveles de golpe hasta el 70. Y más trucos, ciertas iniciales introducidas en la tabla de récords provocaban la aparición en el primer nivel al iniciar una nueva partida de un ítem secreto. Quién no se ha visto tentado de grabar cosas como SEX en unos hi-scores de tres letras. Pues bien, *Bubble Bobble* nos tenía calados y SEX era uno de los agraciados junto a otras combinaciones como MTJ (la firma de Mitsuji), TAK, STR o KTT.

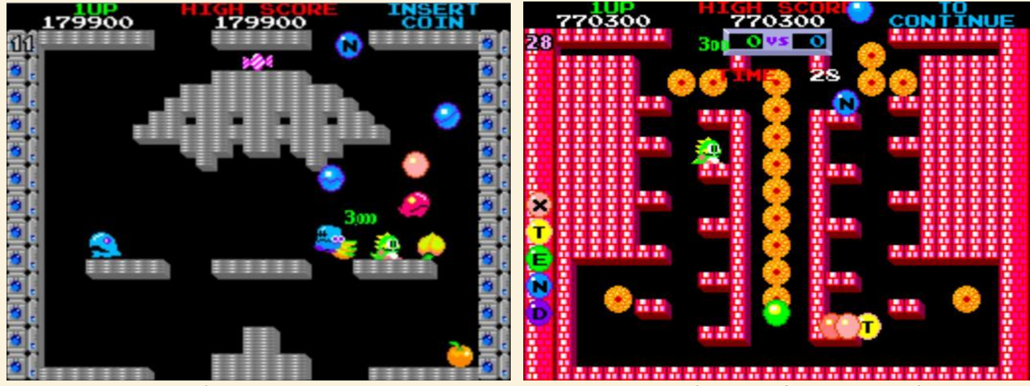


Kalise para todos.

Ya veis que desgranar *Bubble Bobble* da para mucho, pese a lo simple que parece, y esa es la genialidad de la creación de Fujio Mitsuji, ese atractivo para todos los públicos, puesto que su sencillez no echa a nadie para atrás, pero contiene un montón de sustancia

oculta para los jugadores más fogueados que buscan algo más. *Bubble Bobble* es una delicia a todos los niveles, un auténtico prodigio diversión con una jugabilidad a prueba de bombas termonucleares en donde muy poco cunde muchísimo. Es moverse, saltar y disparar, y no hace falta más. Yo mismo sentí en mis carnes de 9 años, 10 a lo sumo, el hechizo de este juego. Era simplemente lo mejor que había jugado en mi vida, idea que aún conservo un cuarto de siglo después.

Echar los cinco duros un domingo por la tarde a la máquina era un ritual y aunque yo era bastante paquete y apenas me cundía (para eso era un retaco) la experiencia era tan intensa como breve. Pasé mucho tiempo encandilado con el juego y tremendamente emocionado ante la posibilidad de que un día fuese con mis padres al Continente, lo que ahora llamáis *Carreful*, y en la sección de videojuegos hubiese una versión de *Bubble Bobble* para mi Amstrad CPC. Y un día, alguien debió escuchar mis plegarias.



La diversión no para a lo largo de los 100 niveles. A la derecha podéis ver el efecto de la poción.

Taito versionó *Bubble Bobble* a lo bruto. No solo para el Amstrad como yo deseaba con todas mis fuerzas, sino también para prácticamente cualquier sistema: Spectrum, Commodore 64, MSX, Commodore Amiga, Atari ST, PC, Apple II, X-68000, Master System, Game Gear, Game Boy y NES tuvieron versión en su momento. Ni qué decir tiene que dí el coñazo todo lo que pude y más hasta que la versión de Amstrad disco cayó en mis manos.

Y lo cierto es que, factores técnicos aparte, el espíritu de la máquina estaba ahí. Las versiones domésticas de *Bubble Bobble* cumplían bastante en general, pero la de Amstrad no es que fuera la mejor de todas. Era lenta y algo fea, pero demonios, era *Bubble Bobble*. Mi vecino tenía el juego en Spectrum y a mí me parecía más fiel pese a la escasez de colorido, pero es que si llego a ver la versión de Master System me da un mal. ¡Menudo pedazo de conversión! Prácticamente calcado a la máquina, el cartucho de la consola de *Sega* era de lo mejorcito de su catálogo, y eso que era de 8 bits. Hasta superaba a las versiones de Amiga, PC (esta también me daría muchos buenos ratos tiempo después) y Atari ST, creo recordar que clónicas las tres y hechas por *Novalogic*.

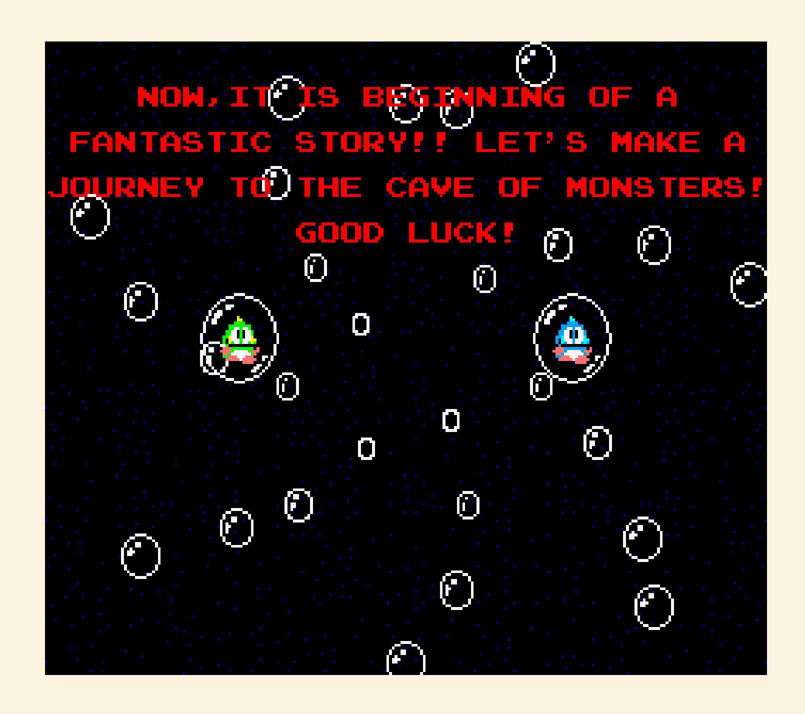
La pérdida del código original sirvió de excusa a Taito para llevar a cabo un remake ya muy posteriormente para sistemas como PlayStation, PC (bajo Windows) y Saturn, y recientemente se incluyó el juego en el recopilatorio ***Taito Legends*** para PlayStation 2, Xbox y nuevamente PC**.**

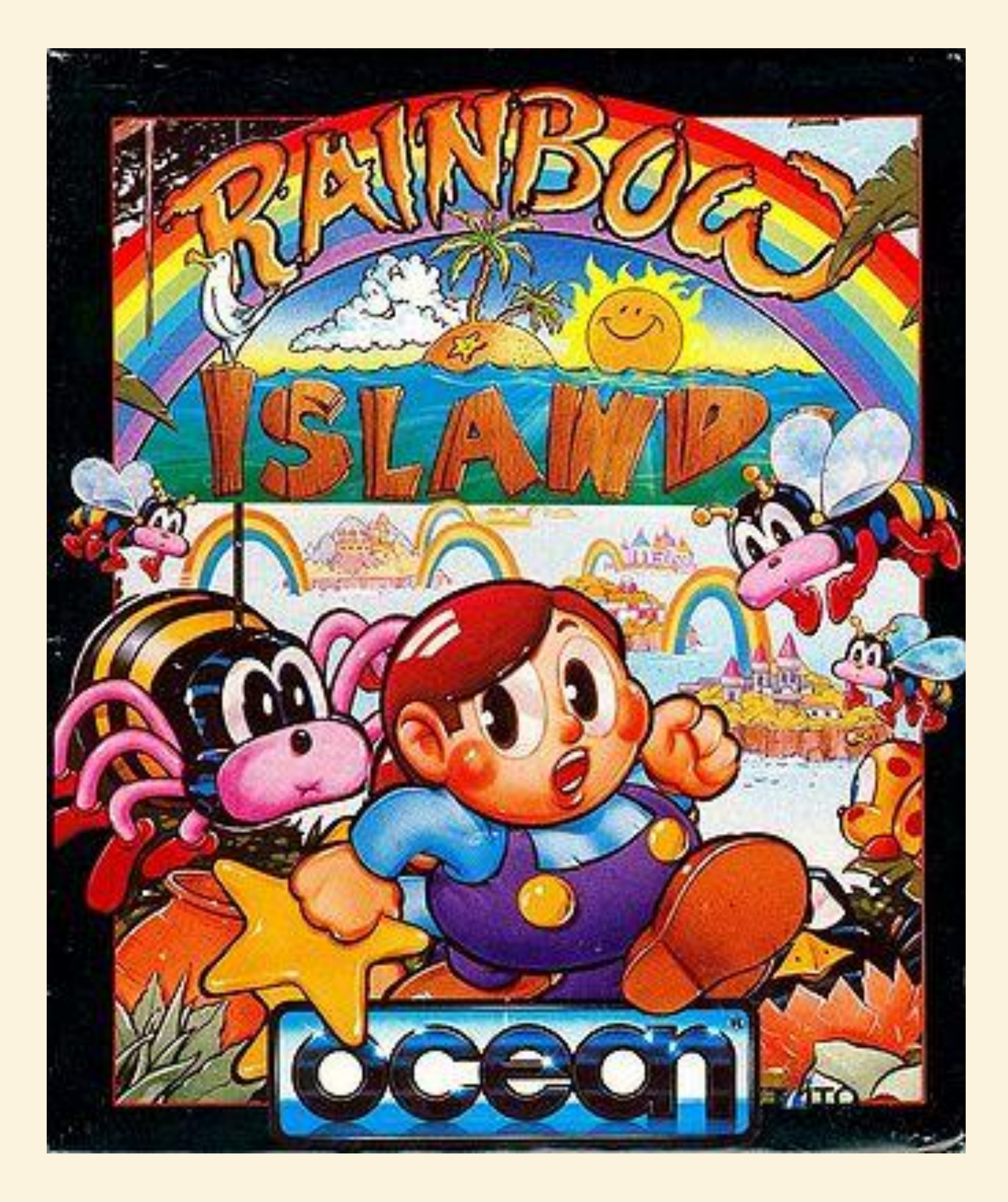




Izquierda: la estupenda versión de Master System. Derecha: el MSX2 tampoco se queda atrás. Ambos son sistemas de 8 bits.

Meritorias fueron las versiones de Game Boy y Game Gear por llevar el juego a una pantalla más reducida, cosa que se resolvió con un scroll. La de Game Gear en especial lucía de maravilla. Y por último mención aparte para la versión píxel perfect de X-68000, una virguería a la altura de la recreativa. A modo de curiosidad, mencionar que el juego fue llevado a las calculadoras gráficas *Texas Instruments* de la serie TI-8x y en la actualidad hay en desarrollo un remake hecho por fans para Amstrad CPC aprovechando la retroprogramación y los emuladores. *Bubble Bobble* es un juego muy especial. Uno de esos que merece la pena probar y dejarse llevar por él, porque todavía hoy en día es una maravilla lo bien que se deja jugar y lo divertido que resulta. Dudo que a estas alturas haya nadie que no conozca este juego, pero si lo hay y sabéis quién es, vuestra buena acción del año puede ser ponérselo delante y que disfrute. Su niño interior os saltará a la pechera y os dará dos besos. Garantizado.





RAINBOW ISLANDS
TAITO, 1987
SPECTRUM, CPC, C64, AMIGA, ST, ARCADE, NES, MASTER SYSTEM, MEGADRIVE, GAME BOY, FM TOWNS, PC WINDOWS, SATURN, PSX, WONDERSWAN

Arcade

En 1986, ***Bubble Bobble*** obtuvo un éxito arrollador en los salones recreativos y durante años se seguía viendo la máquina por los más diversos locales. Cualquiera podría pensar que hoy en día, que ya se anuncian secuelas incluso antes de que las primeras partes estén terminadas, a *Taito* le faltaría tiempo para lanzar a bombo y platillo una segunda parte de *Bubble Bobble* con la que seguir quedándose con los cuartos de la chiquillería asidua a los recres. Pero en apariencia, esta circunstancia no se dio. Tampoco hacía mucha falta porque por donde pasaba *Bubble Bobble* le crecían las monedas en el cajetín. Un segundo juego parecido seguramente lo único que conseguiría sería dividir al público o incluso hacer la competencia a su propio hermano mayor. Ah, pero la Taito de los ochenta no era tonta y Fukio Mitsuji era un genio. Enseguida veréis lo que pasó.

En las páginas dedicadas a *Bubble Bobble* he reconocido que con apeñas 10 años era poco menos que un *yonkazo* de ese juego. Me apasionaba irremediablemente, poco le podía hacer yo al respecto. Un día, cosa de un par de años después, me dio la vena aventurera y me decidí a explorar otros recreativos de mi pueblo. Puede parecer poca cosa, pero el National Geographic se hubiera puesto las botas con la fauna que solía rondar esos lugares. Resultó que cerca de mi casa no había solo uno, sino dos recreativos y que yo, pardillo que era, no me había dado ni cuenta. Al entrar en ese nuevo local me llamaron la atención al instante dos cosas. Una, el mueble para cuatro jugadores del soberbio Teenage Mutant Ninja Turtles de Konami. La emisión de la serie de animación en la televisión autonómica hacía que esa máquina fuera reconocible, por si no llamaba bastante la atención, y que por tanto estuviese hasta los topes, así que nada de anfibios mutantes para mí por el momento. Pero la segunda cosa que atrapó mi atención era la recreativa que tenía justo al lado.



Los bootlegs, ese mundo.

Parecía un juego bastante simple, trataba de un niño con gorra que iba formando una especie de puentes hechos con estrellas. Por lo visto en el *attrack mode*, tenía que encargarse de una serie de bichejos atacándole con esos arcos de estrellas mientras subía sin parar hasta una zona de meta. Lo curioso es que esos arcos se quedaba ahí en la pantalla y hasta que se evaporaban podían usarse como plataformas, o incluso derribarlos para que cayesen encima de otros enemigos a nivel inferior. La máquina se llamaba ***Jumping*** Y me pareció que tenía algo que de alguna manera de era familiar. La respuesta me llegó a los pocos meses vía Micromanía. *Ocean* se encargaba de una conversión de otra recreativa de Taito. Buen par de nombres, me dije. Pues bien, una sorpresa fue ver que ese máquina de la que hablaban, ***Rainbow Islands***, era clavadita a la que había visto bajo el título de J*umping*. La explicación era muy sencilla: el dueño de los salones había ido a pedir una versión piratona, seguramente

porque le salía más barata que la genuina de Taito. Pero la sorpresa posterior fue de campeonato. Al ver una captura de la pantalla de título podía observarse una frase justo debajo del logo del juego que me dejó patitieso: *The story of Bubble Bobble 2*. La historia de *Bubble Bobble* 2.



Esto ya es otra cosa.

Fukio Mitsuji no se limitó a sacar una secuela repitiendo esquemas y aprovechando el título del original. En su lugar hizo todo lo contrario. Creó otro juego diferente y medio escondió la referencia a su predecesor. *Rainbow Islands* no tenía ni una mención en su portada a *Bubble Bobble*. No había nada ahí que podía hacer pensar que fuera una segunda parte, y de hecho mucha gente ni siquiera se dio cuenta. Encima de eso, la mecánica de *Rainbow Islands* era totalmente diferente. No había dragones ni burbujas, sino un niño que iba formando varios arco iris. El motivo es que *Rainbow Islands* es, aunque no se haga ostentación de ello salvo en un subtítulo que solo se ve en una pantalla, una secuela directa que comienza poco después del final de *Bubble Bobble*. Bubblun y Bobblun, los dos hermanos protagonistas del juego anterior, habían conseguido liberarse de la maldición del *bubble dragon* y volver a sus felices y coloristas vidas, pero poco les iba a durar la alegría. El responsable de todo el embolado resultó ser un bubble dragon malvado llamado Dark Shadow que no estaba nada feliz con el resultado de la anterior aventura de los hermanos, así que en venganza había atrapado a todos los habitantes del archipiélago donde residían Bub y Bob, las Islas del Arco Iris, y no contento con ello les había lanzado la maldición de marras, con lo que la población entera de las islas pasó a tener la forma de los abrazables dragoncetes. Todos salvo los dos mozalbetes, que una vez más se ponían manos a la obra para ayudar a sus convecinos.



Izquierda: como todo en la vida, se trata de llegar a lo más alto. Derecha: cada isla tiene sus propios enemigos..

A lo largo de las 7 islas, cada una de las cuales dividida en 4 niveles, había que abrirse paso a través de una nueva y generosa dosis de plataformas, ítems especiales y enemigos. Y si el camino hasta Super Drunk consistía en bajar, para llegar hasta Dark Shadow lo que hay que hacer es justo lo contrario. Hay que alcanzar la parte más alta de cada uno de estos niveles antes de que pase demasiado tiempo, puesto que las islas se están yendo a pique, y aunque no hay Skel Monsta del que huir como si no hubiera un mañana, el aviso del *Hurry up!* indica que el nivel del mar va a comenzar a subir inexorablemente. Si nos pilla antes de llegar arriba del todo, pues adiós muy buenas.



No puedo hacerle daño… Me pone ojitos…

Cada una de las mencionadas islas tiene una temática diferente, lo que también implica enemigos diferentes, uno de los cuales aparecerá en versión gigante a modo de *boss* al final de la cuarta zona para un combate hasta que a golpe de aro iris le vaciásemos su barra de vida. De esta manera, el tour por el archipiélago incluye las siguientes zonas:

-**Insect Island**: los enemigos de esta isla serán, por lo general y como indica su nombre, del orden de gusanos, abejas, arañas, además de algún que otro pájaro. El jefe final era una araña gigante. De adorable aspecto, eso sí.

-**Combat Island**: la temática militar de esta isla nos enfrentará a tanques, aviones, helicópteros y similares. Precisamente un enorme helicóptero guarda el paso a la siguiente isla.

-**Monster Island**: puro Halloween. Hombres lobo, vampiros, murciélagos, esqueletos y hasta unas parcas que lanzan llamaradas son lo que aguarda hasta llegar a un vampiro tamaño king size que además lanza murciélagos.

-**Toy Island**: una selección de juguetes comienza a complicar la cosa a partir de la cuarta isla. Peluches, payasos, pistolas de agua o balones son el peligro. El boss, un payaso gigante que no para de rebotar.

-**Doh’s Island**: el primer tributo que hace Taito en este juego, y no será el último. La quinta isla está dedicada a ***Arkanoid***, otro miembro ilustre del panteón de juegos de la compañía. Las plataformas en esta isla emulan a los ladrillos que había que romper en el juego y los enemigos son las criaturas extradimensiones con formas geométricas que pululaban en el famoso machacaladrillos. Como no, el jefe de zona es el propio Doh.

-**Robot Island**: enemigos de diversa índole mecánica pueblan la sexta isla, que como es lógico está protegida por un robot gigante. Pero antes hay que evitar tornillos, androides, tuercas o llaves inglesas.

-**Dragon Island**: la última de las 7 islas tiene temática medieval y en ella rondan caballeros, dragones, cíclopes e incluso unos orcos rosados con armadura. El boss, un dragón pero de los que echa fuego.



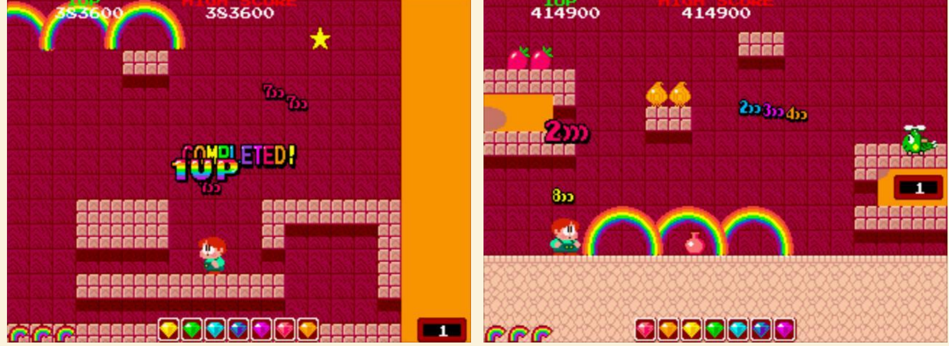
Doh's Island y Dragon Island. En la variedad está el gusto.

Al igual que en *Bubble Bobble*, *Rainbow Islands* cuenta con una serie de ítems especiales que nos darán poderes y ayudas para limpiar la pantalla, pero estos no aparecían por tiempo, sino que había que obtenerlos derrotando a los enemigos. Nuevamente entran en juego los famosos algoritmos para medir qué y cuando aparece. De *Bubble Bobble* perduraba el zapato, que mantiene la capacidad de otorgar más rapidez al personaje, y se cambiaban los caramelos por pociones. Dado que ya no se disparaba un proyectil, aunque fuera una burbuja, como en el juego anterior, los modificadores de disparo se reducen a dos:

-**Poción roja**: aumenta el número de arco iris consecutivos que se forman, hasta un máximo de tres.
-**Poción amarilla**: aumenta la velocidad a la que se forman los arco iris.

Aparte de estas pociones, había algunos nuevos objetos entre los que destacaban los siguientes:

-**Estrella amarilla**: se dispersa hacia la mitad superior de la pantalla arrasando a los enemigos.
-**Estrella roja**: similar a la amarilla, pero se dispersa en toda la pantalla.
-**Capa**: da inmunidad.
-**Amuleto**: durante unos segundos hace que con cada salto se produzca el mismo efecto que si cogiésemos una estrella roja.
-**Biblia**: da unas alas que permiten hacer saltos consecutivos en el aire.
-**Cáliz**: elimina a todos los enemigos de la pantalla.
-**Poción arco iris**: hace que aparezca cuatro esferas orbitando alrededor de los protagonistas que sirven como escudo.



Izquierda: los 7 diamantes dan una vida extra. Derecha: una de las pociones rojas.

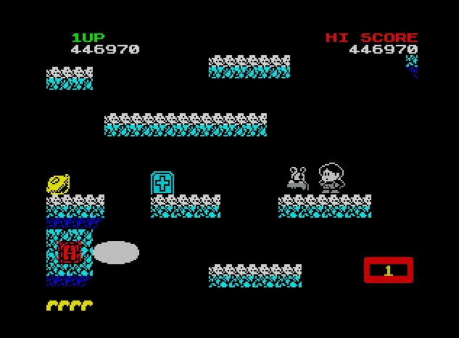
No son estos ni muchos todos los objetos que hay en el juego. Hay otros más raros con diferentes efectos, como desencadenar una tormenta de rayos, o provocar alguno de los efectos anteriores de manera aleatoria. Pero la verdadera importancia de *Rainbow Islands* estaba en los diamantes. Al igual que en *Bubble Bobble* nos ganábamos una vida extra si reuníamos las letras que formaban la palabra EXTEND, esta función en el juego que nos ocupa la cumplen siete diamantes con los colores del arco iris que aparecían cuando liquidábamos a los enemigos haciendo que un arco iris les cayese encima, rompiendo alguno bajo sus pies, o bien eliminándolos mediante algún objeto especial como las estrellas. En definitiva, todo lo que no fuera un impacto directo con el arco iris. Reunidos los siete diamantes, no solo conceden una vida adicional, sino que al derrotar al jefe de la isla, se nos obsequia con un diamante enorme. Y si, a su vez, conseguimos hacernos con todos los diamantes de gran tamaño, entonces tendremos acceso a tres islas adicionales secretas en las que conseguir el final bueno del juego: Magical Island (basada en ***Fairyland Story***), Darius Island (basada en ***Darius***) y, como no, Bubble Island, donde aparte de la música y enemigos de *Bubble Bobble* nos encontraremos a Dark Shadow en todo su esplendor para la batalla final.



Si se reúnen todos los diamantes gramdes aparecen tres 3 islas más.

Aunque esta vez se echa en falta la posibilidad de poder participar dos jugadores simultáneamente, sobran los argumentos para ver que Taito lo volvió a conseguir y encima rizando el rizo de hacer una secuela sin que se notase que era una secuela. *Rainbow Islands* sigue la doctrina de su antecesor y las pautas que Mitsuji supo explotar al máximo: la sencillez, la diversión y los secretos ocultos. *Rainbow Islands* está también bien nutrido de trucos, imposibles de saber en la época sin Internet al que acudir, pero también era divertidísimo, colorido a tope y muy, muy adictivo, prácticamente llevando el género de las plataformas al máximo nivel. Y encima gozó de excelentes conversiones, destacando en ocho bits la de Amstrad CPC, sumamente fiel a la máquina, si bien se echaba de menos algún detallito, pero lo cierto es que era un trabajo sobresaliente hasta el punto de ser un imprescindible para todo el que tuviese una de estas máquinas. En 16 bits, Amiga marcaba el paso con una versión calcadita al original, como era de esperar. Y las consolas también recibieron el juego, pero si en la versión Megadrive se mantenía la estructura de los niveles, en NES y Master System se variaban para distribuirlos en zonas diferentes a las del original y en las que el *scroll* no era continuo de una a otra. Llama poderosamente la atención, a mí por lo menos, que las versiones de Amstrad y Spectrum, que por cierto hacía un derroche de colores pocas veces visto en el entrañable gomas, fuesen en mayor grado idénticas a la recreativa.





Izquierda: versión Amstrad CPC, con un 30% más de amor.Derecha: la versión de Spectrum aprovechaba sus cualidades técnicas.

Rainbow Islands fue, seguramente, el juego original del que más orgulloso estuve en mi época del Amstrad. No era para menos porque era un señor juegazo, pero sobre todo era una más que notable continuación de un juego insuperable que demostraba que segundas partes sí que podían ser buenas si sabían como hacerse: con calidad y personalidad propia. Y de eso, la saga Bubble Bobble sabía un rato.



PARASOL STARS
TAITO, 1991
AMIGA, ST, PC ENGINE/TURBOGRAFX-16, NES, GAME BOY

Arcade

Como hemos visto, ***Rainbow Islands*** no lucía ostentosamente el ser una continuación de ***Bubble Bobble*** sino que decidió adoptar su propia mecánica, lo cual es algo que honra a una continuación; el que no se limite a ser una fotocopia del juego que le precede. Lo curioso es que esto se dio por tercera vez cuando la continuación tuvo una continuación.

Pero esta vez, la serie no iba a seguir en los recreativos, sino en los hogares. *Taito* iba a seguir repartiendo colorines y alegría a domicilio para dar el toque final a la trilogía que comenzó en 1986. La idea de ***Parasol Stars: The Story of Bubble Bobble III*** es seguir los pasos de discreción de *Rainbow Islands*, solo que esta vez y dado que los protagonistas vuelven a ser humanos, el mantener el sprite del anterior juego es bastante revelador, aunque vaya cargado con un paraguas al que hace referencia el título.



¡Una de calamares!

Parasol Stars sigue en el género de las plataformas, faltaría más, pero ahora ya no se conforma con islas sino que habrá que recorrer planetas. Resulta que las desgracias que han acontecido a Bub y Bob en los dos anteriores juegos responden a los planes de una entidad conocida como Chaostikahn para dominar el universo. Pero como esto es un juego de Taito, el método de Chaostikahn es uno más inocuo pero también fastidioso: robar los colores de todo planeta que se le cruce. En agradecimiento por haber salvado el día en *Rainbow Islands*, los habitantes de las islas les regalan a Bub y Bob sendos paraguas mágicos con los que poder acudir en ayuda de los distintos planetas que están enviando señales de socorro.

Estos paraguas son también el arma principal del juego, donde ya nos olvidamos de los arco iris y estamos más pendientes de las humedades. En esta ocasión, el método de ataque pasa por atrapar a los enemigos volteándolos y girando el paraguas para atontarlos, hecho lo cual podremos lanzarlos hacia delante en línea recta como si fueran proyectiles. Liquidado el último enemigo, pasamos a la siguiente pantalla. El paraguas tiene otros usos, el primero de ellos el más obvio, que es cazar unas gotas de agua que caen de ciertas partes de cada escenarios. Las gotas pueden lanzarse también, pero lo interesante es ir acumulándolas. Hasta cuatro gotas podemos mantener bailando sobre el paraguas antes de que una quinta haga que todas se combinen y formen un tremendo gotarrón que al lanzarse tiene el mismo efecto que

cuando explotábamos una burbuja de agua en el primer juego, es decir, un torrente que se lleva por delante los enemigos que encuentra a su paso.



Hay que devolver el colorido a los planetas, que están que dan pena.

Y hablando de los enemigos, cada planeta tiene los suyos como pasaba en *Rainbow Islands*. La variante aquí es que pueden venir en varios tamaños. Los que sean más grandes no se pueden levantar de buenas a primeras con el paraguas. Hay que lanzarles algo antes, varias veces incluso, para dejarlos lelos y, entonces sí, poder llevarlos tranquilamente en volandas. Hay enemigos que a su vez provocan la aparición de otros; a estos hay que lanzarles proyectiles repetidamente hasta conseguir derrotarlos o aprovechar el efecto de alguna super gota bien lanzada.



Los antecedentes de Parasol Stars saltan a la vista.

Las gotas, no obstante, no son siempre de agua. Hay otros elementos que entran en escena y que al formar esas super gotas tienen los efectos acostumbrados también en *Bubble Bobble*. De esta manera, en Parasol Stars también podían llover gotas de fuego, gotas eléctricas e incluso gotas con estrellas y arco iris, recuerdo de Rainbow Islands. Las super gotas son especialmente útiles cada 10 niveles cuando nos encontramos con un *boss* gigante que custodia el planeta, tan monos ellos que casi da lástima pegarles luciendo el más puro *Taito Seal of Approval*. En esas ocasiones y previa recogida de una pócima especial que reaparece si morimos, bastará con mantener el paraguas en alto pulsando arriba y las gotas irán formándose solas.

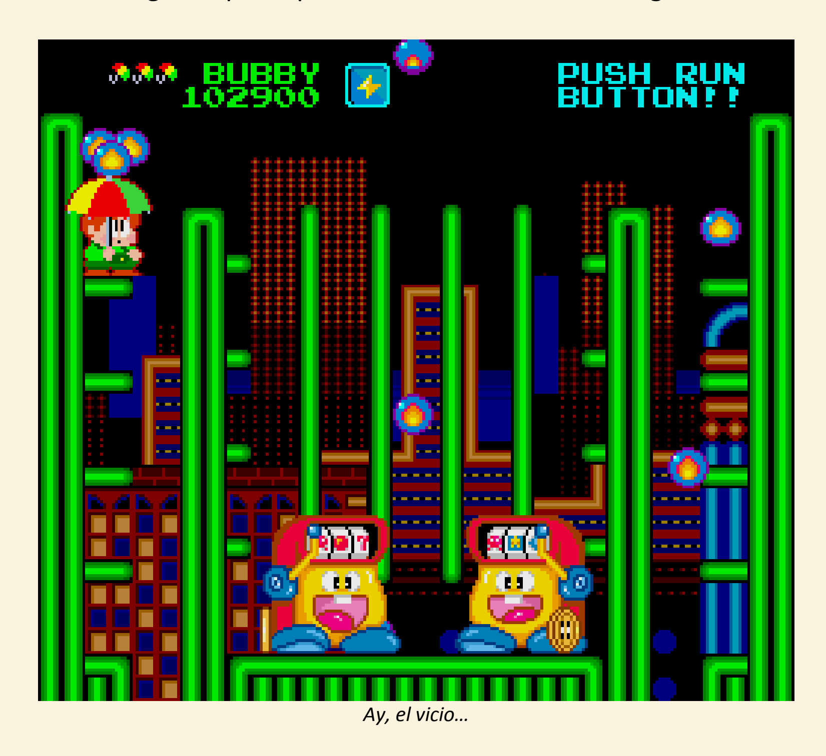


En plena lucha contra un jefe.

El segundo uso del paraguas es que permite a Bub y Bob planear en las caídas como si fueran una Mary Poppins cualquiera. Útil porque, al igual que pasaba en *Bubble Bobble*, los escenarios tienen comunicada su parte superior con la inferior y, aunque podemos saltar encima de las gotas y los enemigos aturdidos, no hay mucha posibilidad de poderlos colocar donde convenga ni de hacer plataformas en el aire como en los anteriores juegos, por lo que una de las opciones de llegar a los puntos de difícil acceso pasa por lanzarse al abismo caer grácilmente por la parte superior de la pantalla.

Pese a que *Parasol Stars* ya no contaba con Fukio Mitsuji en su diseño, en el equipo de desarrollo se ve que habían tomado buena nota de los apuntes del diseñador e incluyeron los necesarios objetos mágicos, muchos de ellos familiares de las anteriores entregas. Como esta vez no hay modificaciones posibles al ataque, el único *power-up* que de primeras salga será el clásico zapato para poder correr más rápido. En donde sí se mantienen más recursos es en los objetos que nos puedan limpiar la pantalla, conservando el crucifijo para inundar el nivel o el collar para liberar una bola que se cargue a los malos a rebotes. Pero uno de los objetos que más nos tiene que interesar en *Rainbow Islands* es uno que se mantiene oculto y que tendremos que provocar que asome. Siguiendo la tradición de los objetos escondidos, al lanzar algún proyectil en determinadas partes de cada nivel surgen a su paso diversos objetos, comida sobre todo, y a cada cual de mayor calidad y puntuación que la anterior. La idea es repetir estos lanzamientos sucesivamente hasta que llega un momento en que comienzan a aparecer coronas de gran puntuación. Tras estas coronas, acabará por aparecer el ítem en

cuestión, una moneda que concederá algo mejor si cabe que una vida extra: un crédito adicional para continuar la partida cuando nos maten. Repitiendo esta fórmula siempre que sea posible podemos asegurar que la partida a *Parasol Stars* se alargue considerablemente.



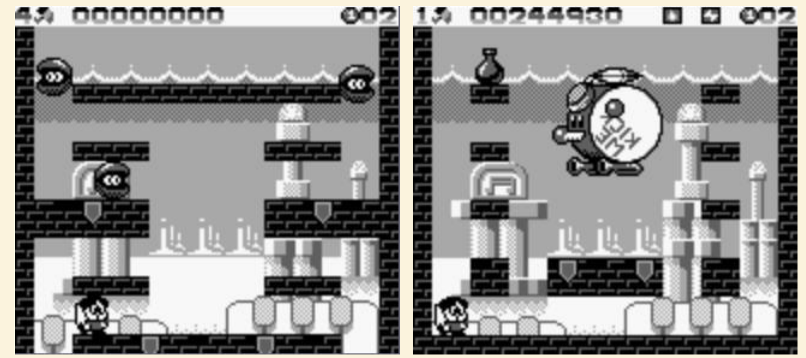
Ay, el vicio…

Por supuesto también hay una manera de conseguir una vida más. En *Bubble Bobble* eran las burbujas EXTEND, en *Rainbow Islands* los diamantes arco iris. En *Parasol Stars* no podía faltar algo similar. Se trata de unas tarjetas con los mismos símbolos de los elementos que podemos encontrar en las gotas de agua. Reunir tres tarjetas en un mismo nivel otorga una vida extra si son de diferentes símbolos, pero si conseguimos que las tres sean del mismo elemento, al liquidar al jefe final del planeta aparecerá un portal donde podremos conseguir créditos adicionales o el acceso a nuevos planetas al completar los iniciales. A este respecto, un collar con los colores del arco iris concede de golpe y porrazo tres cartas con el elemento de la estrella, gracias a las cuales se puede encontrar más tarde en el portal en cuestión de ese planeta una moneda gigante que da la friolera de 99 créditos extra.



Izquierda: el planeta de los robots Derecha: versión Atari ST. A dobles, como debe ser.

Decía al comienzo que *Parasol Stars* sólo salío en sistemas domésticos, concretamente para Amiga, Atari ST, PC Engine/TurboGrafx-16, NES y Game Boy. De ellas brilla con luz propia la de PC Engine. Muy recomendable y una buena razón para reivindicar su catálogo.



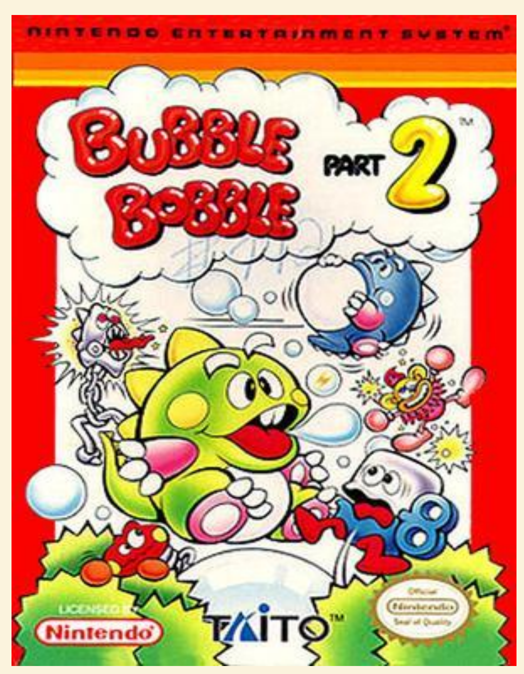
Versión Game Boy.Es un tanto irónico rescatar colores en un sistema monocromo…

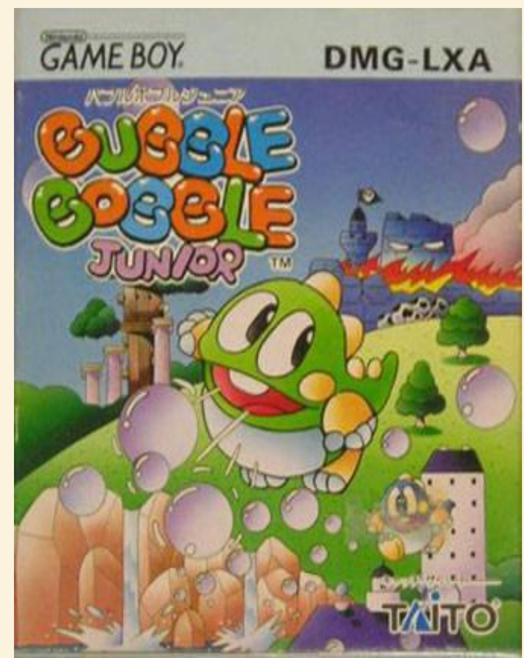
Pero el idiolio de Taito con *Ocean* todavía duraba, y los japoneses volvieron a confiar en el buen hacer de los británicos para el resto de versiones. Las versiones de 16 bits para Amiga y Atari ST son prácticamente calcadas entre sí y a la de PC Engine, solo que con tiempos de carga. Sus tocayos de 8 bits, también desarrollados por Ocean, no podían compararse en cuanto a términos técnicos, pero si hablamos de diversión aguantaban el tipo perfectamente.



Versión de Nintendo 8 bits.

Parasol Stars sigue siendo una vuelta de tuerca a la fórmula inicial de los juegos coloristas, de planteamiento simple y enorme diversión, que además devuelve las partidas a dos jugadores simultáneos y concluye una trilogía de juegos de la que no mucha gente tiene constancia como tal, pero que son unas joyazas. Eso sí, el camino de *Bubble Bobble* no se detiene en *Parasol Stars*. Taito recuperó varias veces la mecánica de juego original e incluso sacaron más arcades protagonizados por los bubble dragons. Y no me refiero a ***Bust-a-Move/Puzzle Bobble***, no. Hablo de juegos de plataformas con el mismo espíritu de la recreativa original. Las “otras” secuelas de *Bubble Bobble* las vamos a abordar a continuación para concluir este especial 25 aniversario.





BUBBLE BOBBLE PART 2/BUBBLE BOBBLE JUNIOR
TAITO, 1993
NES, GAME BOY

Arcade





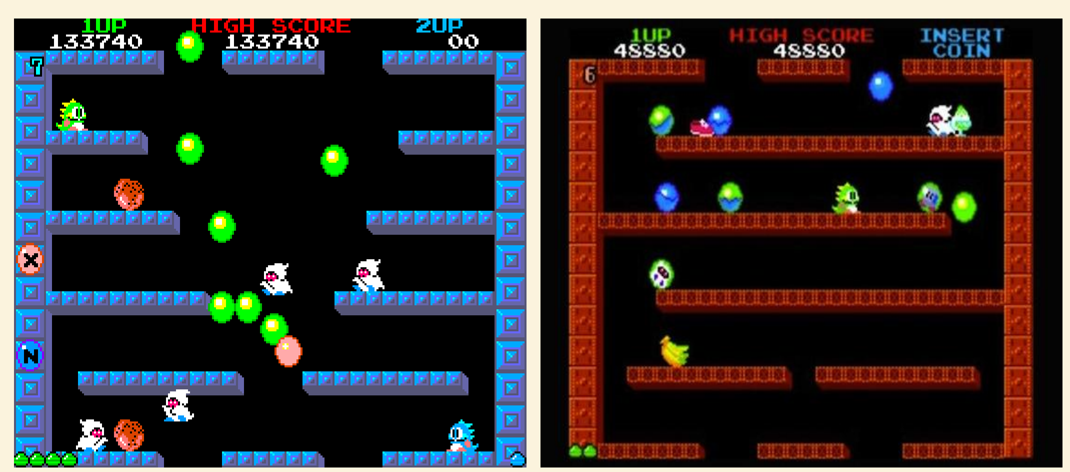
BUBBLE SYMPHONY/ BUBBLE BOBBLE II
TAITO, 1994
ARCADE, SATURN, PSX

Arcade

BUBBLE MEMORIES
TAITO, 1995
ARCADE

Arcade

Rainbow Islands y ***Parasol Stars*** eran juegos que se desmarcaban de su origen para probar otras fórmulas diferentes pero frescas y a la postre entretenidas que es de lo que se trata. Vimos, o esa era la idea, que cada uno de estos juegos brillaba con luz propia en mayor o menor grado e incluso se permitían el no decir muy alto que eran segunda y tercera parte respectivamente del título matriz. Pero amiguitos, en esta vida todo vuelve. Volvió Mecano, volvió John Travolta y tenía que volver la jugabilidad clásica del *Bubble Bobble*. Y con algún extra, como veremos más adelante.



Bubble Bobble fue todo un estandarte de los salones recreativos.

Ya que vamos a hablar de juegos que copian a piedra y cincel el esquema original, estará bien que repasemos un poco: a lo largo de 100 niveles a rebosar de plataformas debemos eliminar a todos los enemigos presentes encerrándolos en burbujas y explotando éstas con ellos dentro. Estas burbujas también nos permiten usarlas como improvisadas plataformas si mantenemos el botón de salto pulsado al caer sobre ellas e incluso provocan una reacción en cadena entre todas las que se encuentren en contacto al explotarse. Pero si tardamos demasiado tiempo, las burbujas comenzarán a debilitarse hasta reventar liberando al monstruito que previamente hayamos metido dentro, el cual saldrá más cabreado que una mona, como si le hubiesen sometido a una maratón intensiva de Intereconomía, y se volverá más veloz y agresivo hasta que él o nosotros acabemos palmando. Así es la feroz ley de las burbujas. De igual manera, si no nos damos aire en limpiar el nivel, una sirena servirá de primer aviso antes de que poco después el malvado Skel-Monsta, un bicho blanco con pinta de revenido, nos persiga implacable hasta alcanzarnos como la muerte y los impuestos con la reglamentaria pérdida de una vida.

Para ayudarnos contamos con *ítems* especiales que aparecerán en puntos determinados de cada nivel y que aumentarán nuestras habilidades de disparo, velocidad o provocarán diversos e interesantes efectos como que se inunde el nivel y los enemigos se vayan a pique o que en vez de inocentes burbujas disparemos potentes bolas de fuego. Ni que decir tiene que estos ítems son buena parte de la gracia del juego, pero tampoco podemos dejar de lado otros tipos de burbujas que deambularán por los escenarios y que una vez explotadas pueden liberar otras formas de ataque contra los monstruos como torrentes de agua, rayos o llamas incendiarias. Y por último, las burbujas con letras nos darán, una vez completada la palabra EXTEND, una vida extra y el paso directo al siguiente nivel, cosas ambas que nunca vienen mal.



Pura diversión.

Así era, muy por encima, el *Bubble Bobble* que conocimos y amamos. Y si alguien aún no lo conocía, bueno, sólo puedo decirle que mire aquí y que ya tarda en recuperar su malgastada infancia. Pero el tema que nos ocupa es su legado, sin duda más desconocido o al menos no tan popular como lo fue el juego original. Vamos pues a ello.



Bubble Bobble Part 2 / Bubble Bobble Jr. (1993; NES, Game Boy)



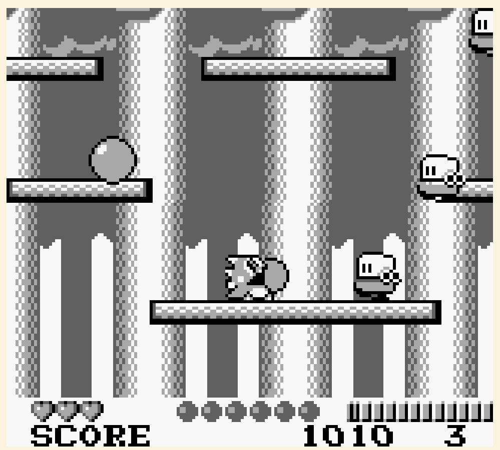
Pese a que la tendencia de estos juegos está más encarada a servir de *remakes* y que el argumento ya vimos que no era precisamente merecedor del Premio Planeta, este primer intento de recuperar la mecánica de *Bubble Bobble* viene con una historia que lo sitúa años después de los sucesos de la trilogía comentada en el programa. De hecho, esta vez son los descendientes de los protagonistas originales quienes, ya es mala pata, reciben en sus carnes la maldición que los transforma en *bubble dragons* y que los lleva a triscar como cabras de plataforma en plataforma para recuperar de nuevo a la sufrida novia en un caso (NES) y liberar a sus convecinos en otro (Game Boy). ***Bubble Bobble Part 2*** ya luce su condición en el título a diferencia de *Rainbow Islands*, y es la viva imagen de su predecesor en las consolas de *Nintendo* de 8 bits.



Bubble Bobble Part 2 fue el primero en presentarse como secuela directa.

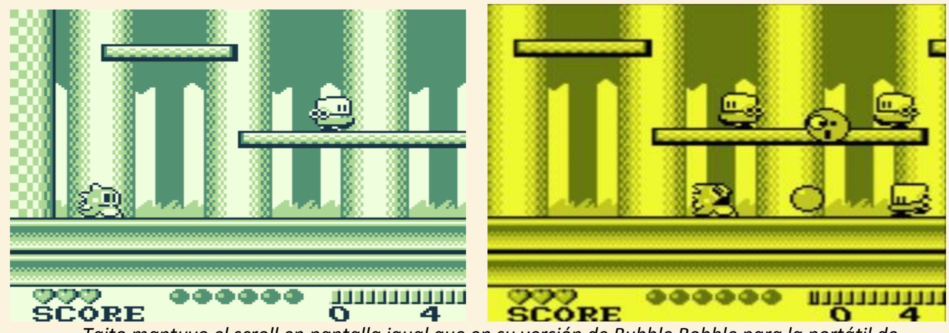
Como en 7 años de diferencia algo había de notarse, no sólo las animaciones y diseños se han visto más elaboradas pese a tratarse de un sistema doméstico sino que además se introduce un elemento que va a pasar a ser una nueva insignia en la jugabilidad de la saga. La habilidad de los bubble dragons para lanzar burbujas ahora puede concentrarse manteniendo pulsado el botón de disparo para lanzar un ataque más potente, en esta ocasión tres burbujas unidas entre sí que pueden servir para apresar a varios enemigos a la vez. No sólo eso, sino

que si no dejamos de presionar el botón, el dragoncito comenzará a hincharse presa del flato hasta parecerse a Totoro (a mí al menos me recuerda horrores a Totoro, oigan) y llegar al punto de elevarse por los aires y salir flotando, pudiendo maniobrar para llegar así hasta zonas inaccesibles. Esto en Game Boy no es así, es una versión libre de gordos y como tal la hinchazón se ve sustituida por una enorme burbuja que envuelve al personaje y que le permite ascender como si de un globo se tratase. No es la única incorporación al sistema de juego, ya que de *Parasol Stars* se trae algunos enemigos de mayor tamaño a los que hay que finiquitar a base de varios burbujazos o la aparición de enormes jefes de nivel cada 10 pantallas.



Pese a su reducida pantalla, el espíritu de Bubble Bobble estaba en Bubble Bobble Jr. para Game Boy.

Tanto en una como en otra versión hablamos de un digno sucesor de la licencia que lleva por nombre, pero no queda exento de ciertas carencias que se echan en falta. Es verdad que los ítems especiales, aunque un poco más rácanos siguen estando ahí. Pero por ejemplo la ausencia en NES de las burbujas EXTEND, de más variedad de ítems, o de esos secretos de los que *Bubble Bobble* estaba trufado hasta las trancas se hace notar bastante. No es lo único que no está presente. Desde el primer momento de juego hay algo que falta, algo que ni con la mejor de las intenciones del mundo la NES o la Game Boy pueden darle. Falta esa paleta de colores que hace que las oficinas de *Taito* sean embajadas diplomáticas del País de la Piruleta, una alegría cromática que los tonos pastel de NES, aunque muy bien aprovechados, no pueden reproducir. No hablemos ya del glorioso monocromo de la portátil. Pese a todo, el segundo e incluso tercer juego en lucir el título de *Bubble Bobble 2* si contamos la versión de Game Boy como juego aparte, fue recibido como una buena continuación en el ámbito doméstico. Pero *Bubble Bobble* nació en los recreativos, y a los recreativos había que volver.



Taito mantuvo el scroll en pantalla igual que en su versión de Bubble Bobble para la portátil de Nintendo.

Bubble Symphony / Bubble Bobble II (1994; Arcade, Saturn, PlayStation)



El regreso a los *recres* se hacía con otra segunda parte alternativa. Pero si en 1986 el objetivo era lograr un juego al que todo el mundo pudiera y quisiera jugar, en 1994 con una nueva generación de jugadores más cínica y violenta que se inclinaba hacia cosas como ***The King of Fighters*** o ***Killer Instinct*** estaba por ver que el mismo truco funcionase dos veces. La opción de Taito, viendo seguramente que no podía ganar esa batalla luchando de igual a igual, no fue otra que apelar al recuerdo, no solo de *Bubble Bobble* como es lógico, sino de su propio catálogo. ***Bubble Symphony*** era una oda a los juegos más populares de la compañía japonesa, y si comenzaba con el eterno primer nivel de tres plataformas centrales y tres Zen-chan cayendo en fila para que quedase bien claro de dónde provenía el juego, pronto los niveles se volvían temáticos al dividirse por mundos que podíamos elegir al terminar el anterior entrando por su correspondiente puerta. Mundos que tomaban como base juegos como ***Darius*** o ***KiKi KaiKai***, sin dejar de lado otras temáticas más generales como un mundo de robots o de instrumentos musicales. Y para rematar la faena, una de las sorpresas que guarda el juego es el poder invocar en determinado momento a un ayudante que vaya por ahí liquidando enemigos, y que se encarnaría igual en la nave de ***Space Invaders*** que en la bruja de ***Fairyland Story*** entre otros personajes de la plantilla de Taito.



Cada personaje tiene sus características propias.



Gráficos más coloristas que nunca poblaban esta secuela.

Y ya que mencionaba antes la música, sólo había poner la oreja para ver que el *Symphony* del título no era gratuito. La banda sonora estaba hecha a modo de piezas orquestales, alegres y vivarachas como pedía el tono del juego, ese tono de vivos colores que haría gritar de dolor a las retinas más curtidas como manda la tradición de Taito. Nuevos enemigos, nuevas armas, nuevos secretos e incluso nuevos personajes hasta hacer un total de cuatro eran la tarjeta de visita de esta puesta al día de un clásico.

Pese a que las apariencias dicen lo contrario, los protagonistas no son los mismos Bubblun y Bobblun del primer *Bubble Bobble* sino sus respectivos hijos, dos niños y dos niñas, a quienes Super Drunk les tiene ojeriza por lo que sus padres le hicieron, con lo cual la historia se repite y la maldición cae sobre ellos. No contento con ello, Super Drunk les traslada a otra dimensión, por lo que los chavales deben recuperar sus formas humanas y volver a su propio mundo. De esta manera, Bubble Symphony se apunta a la igualdad de género y da a elegir entre dos bubble dragons masculinos y dos femeninos. Es más, cada personaje tiene, además de diferentes colores, sus propias habilidades habiendo un dragón más equilibrado, otro más rápido, otro con mayor alcance de disparo y otro con burbujas más veloces. Se mantiene también el disparo potenciado del anterior juego de NES, en esta ocasión disparando tres burbujas en distintas pautas según el personaje, y se importa el sistema de tarjetas/iconos de *Parasol Stars* que permite desbloquear secretos en el juego y variar entre los 14 (¡!) finales distintos que había.



Bubble Symphony adopta fórmulas de entregas anteriores.

No cabe duda de que *Bubble Symphony* era una puesta al día de la idea original, una adaptación del clásico de ayer con la tecnología de entonces. Un lavado de cara monumental para dar lugar a un juego que se trasladó al catálogo de la Saturn, recuerdo que con buenas críticas en las revistas de la época. Hubo también una versión para PlayStation, pero honestamente no recuerdo en este momento si llegó a salir siquiera. En líneas generales y sin desmerecer nunca a *Rainbow Islands* (tened en cuenta que hablamos de secuelas alternativas), *Bubble Symphony* era la segunda parte en sentido estricto que *Bubble Bobble* debía tener. Pero no termina aquí la cosa.



Bubble Memories: The Story of Bubble Bobble III (1995; Arcade)



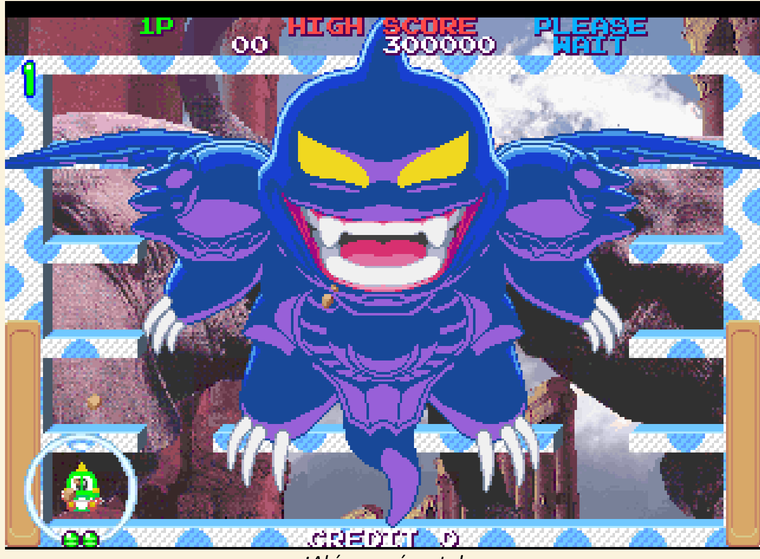
¡Pero cómo! ¿No quedamos en que *Parasol Stars* era la tercera parte de *Bubble Bobble*? Bienvenidos al maravilloso mundo del *reboot*. Porque, a pesar de que en el subtítulo ponga "*Bubble Bobble III*", esto se refiere únicamente a que es la tercera recreativa de *Bubble Bobble*. No, ***Bubble Memories*** no es una continuación, sino un reinicio, una especie de combinación de la no muy densa historia de *Bubble Bobble* y *Rainbow Islands* que da para, otra vez más, actualizar el juego con un despliegue técnico superior a lo visto hasta entonces en la saga.

Bubble Memories es puro *Bubble Bobble*, pero con mejor aspecto que nunca en la vida, con una apariencia visual mucho más cercana al *anime* y dentro de la usual explosión de colorido estilo vómito de unicornio. Incluso me atrevería a decir que un poquito, muy ligeramente, más sobrio que *Bubble Symphony*, que a mí personalmente me parece más chillón. Por lo demás, está todo ahí. Los mismos enemigos, pero con mejor aspecto, los ítems, las burbujas, los secretos en forma de portal, los finales alternativos (reducidos a 5 esta vez, que tampoco está mal), todo está ahí de nuevo. Hasta la combinación para desbloquear los modos de juego *Super* y *Original* vuelve a la carga. Con movimientos distintos, eso sí, pero ahí está.



Los bubble dragons lucen mejor que nunca en Bubble Memories.

La calidad de las animaciones, de la música y de los *sprites* es con mucho la mejor hasta el momento, y alguna que otra licencia como la irrupción de Dark Shadow, el malo malote de la serie (aquí llamado Super Dark Great Dragon) en plan sombrío y amenazador ocupando buena parte de la pantalla nada más empezar quedaba de lo más resultón, como también los efectos de los ítems especiales, o los jefes de nivel.



¡Ahí va, qué susto!

Ahora las pantallas se mostraban sobre un fondo digitalizado donde por lo general la foto de algún tipo de animal sustituía al color negro del primer *Bubble Bobble*, y la habilidad de mantener el disparo liberaba una gigantesca burbuja que podía apresar en su interior a varios enemigos a la vez, o incluso a alguno de tamaño respetable. No así a los jefes, a los que había que poner tibios una vez más haciendo uso de las pociones que cambiaban nuestras burbujas normales por burbujas mágicas con efectos especiales como manda la tradición. Efecto este que también se aplica a las burbujas gigantes que disparamos al acumular.



Uno de los adorables bosses que hacía Taito. Este está para comérselo.

Como decía, *Bubble Memories* es un reboot, una reinvención de *Bubble Bobble*. Lo que hubiera sido el juego si llega a esperar 9 años en salir. Por desgracia, este juego se quedó en su versión de recreativa e incluso creo que éste tampoco se distribuyó mucho. Una pena porque *Bubble Memories* es el *remake* que *Rising Star* no supo hacer con ***Bubble Bobble Revolution***. Lamentos aparte, mi intención era repasar el legado de un juego mítico con motivo de su aniversario y creo que podemos darlo por concluído. Se podría hablar, como no, del *spin-off* que dio lugar a la serie ***Bust-A-Move***, alias ***Puzzle Bobble***, pero considero que esa es otra historia y que en esta ya hemos profundizado bastante.



Como en el original, jugar a dobles es una delicia.

En total seis títulos y podemos subir hasta siete si diferenciamos el ***Bubble Bobble Jr.*** de Game Boy. No está mal, creo yo, para ese juego de concepto sencillote que sólo buscaba ser un título fresco y divertido. Sólo queda animar a la gente que esté dispuesta a retrotraerse a otra época llena de esos juegos que ya no se hacen a que revisite este tipo de clásicos. Si puede pasar por alto los diseños infantiles y los colores vivos, no se arrepentirá.

MATERIAL ADICIONAL





PACK EL LINGOTE
ERBE, 1987
SPECTRUM, AMSTRAD CPC, C64, MSX

Varios

A diferencia de hoy en día, en los años ochenta, los *packs* de juegos eran algo habitual. Lotes en los que no era raro encontrarse, por ejemplo, una selección de cuatro o cinco títulos de cierto renombre, aunque diversa calidad, a un precio atractivo teniendo en cuenta la cantidad. Por lo general, en cada uno de estos packs, uno se podía encontrar al menos un par de juegos que brillaban con luz propia y que hacían que su compra mereciera la pena. En el resto, dependiendo del día que tuviese la editora, podía haber cosas interesantes o simplemente morralla para rellenar.

En nuestro país, los jovenzuelos de entonces recordamos en especial los packs que sacaban *Topo* y *Dinamic*, aprovechando para marcar paquete con sus éxitos. Pero si hay que quedarse con un nombre que asociar a estas recopilaciones, yo me decanto por *Erbe*, una de las principales distribuidoras que operaban en nuestro país y de cuyo seno salió Topo Soft. Erbe puso patas arriba el mercado al aplicar una estrategia que parece suicida, pero que les salió de lujo: rebajar el precio de los lanzamientos a menos de la mitad. De pagar casi 2.000 pelas pasamos a poder comprar cualquier juego (en versión cinta, eso sí, los disquetes aún iban más caros) al módico precio de 875 pesetas. Imaginad que ahora alguien se lía la manta a la cabeza y comienza a sacar los lanzamientos de PS3 y 360 a 29,95 euros. Pues algo así hizo Erbe, que se convirtió en el rey del mambo y consiguió la distribución de pesos pesados como *Nintendo* y *Ocean*, todo un pelotazo por entonces.



Aquellos maravillosos años.

Erbe ganó tal notoriedad que llegó a anunciarse incluso por televisión. Y precisamente con un pack, el ***Erbe ’88***, que contenía cinco juegos entre los que se encontraba ***Operation Wolf*** o el entretenido para jugar a dobles ***Psycho Pig UXB***, junto a tres juegos patrios: ***Titanic***, ***Coliseum*** y ***Chicago’s 30***, todos de Topo. Pero el pack que os voy a comentar salió justo un año antes y terminó arrasando. Enseguida veréis por qué.

Allá por 1987, una de las costumbres familiares que teníamos en mi casa consistía en ir de vez en cuando los sábados por la tarde al Corte Inglés de la calle Pintor Sorolla en Valencia. Si mi hermano y yo nos habíamos portado bien una temporada y dábamos bastante la lata, posiblemente nos podía caer algo, preferiblemente algún juguete, un *clic* de *Playmobil* o un *Master del Universo* para la colección, por ejemplo. Una de esas tardes, nada más entrar, ya nos llamó la atención ver a varios niños bastante contentos con unas cajas alargadas en brazos, como cartones de tabaco de los que se vendían por entonces. No sabíamos que era aquello

porque la caja tampoco especificaba mucho. Simplemente simulaba ser un lingote de oro, y las únicas letras que mostraba a la vista indicaban que lo que fuera se llamaba justamente así: ***El Lingote***.

En la sección de videojuegos, a la que mis padres siempre eran reacios a ir, estaba la respuesta. Aquello estaba lleno de esos extraños *Lingotes*, apilados cuidadosamente formando pirámides, como si aquello fuera Fort Knox, y había una auténtica horda de críos y no tan críos llevándoselos. Al acercarnos a mirar, el misterio quedó resuelto: *El Lingote* era un pack que había sacado Erbe para todos los ordenadores de 8 bits y que contenía, ojo al dato, la friolera de 10 (¡diez!) juegos uno encima de otro a 3.500 pesetas de por entonces. Esas tres mil quinientas dolían para gastárselo en juegos, pero es que no hablábamos de tres o cuatro, sino de una decena. Por suerte se dieron varias circunstancias: yo era el típico empollón repelente que sacaba buenas notas, hacía poco que teníamos el Amstrad en casa y apenas teníamos juegos, y por último mi padre pensó que con ese lote ya iríamos servidos de videojuegos para toda la vida. Iluso. El caso es que esa tarde yo también salí del Corte Inglés con mi *Lingote* bajo el brazo y más contento que unas pascuas.



Esto ahora, ni hartos de vino.

Y más contento que hubiera estado si hubiera sido consciente de lo que tenía allí, pero casi fue mejor la sorpresa porque al llegar a casa e ir probándolos me encontré con que el *Lingote* valía, valga la expresión, su peso en oro. Esas 3.500 pesetas eran una auténtica ganga para todo lo que había ahí, incluso contando con esa proporción joyas/corchopán. Ya que yo tuve la versión de Amstrad y esta era común a la de Spectrum, voy a pasar a enumerar los contenidos del pack y así podréis ver por vosotros mismos los quilates que se gastaba este Lingote:



Breakthru, decente en los recreativos, pero abismal en los hogares.

-***Breakthru (U.S. Gold)***. El ámbito que domina *El Lingote* son las por entonces muy agradecidas conversiones de recreativas. Agradecidas porque se vendían bien, ya que el reclamo de poder jugar gratis a los juegos de las máquinas en tu propia habitación era jugosísimo, aunque fuese a una distancia astronómica en términos técnicos. En el caso de *Breakthru*, lo malo era que la versión corría a cargo de *U.S. Gold*, lo cual hacía presagiar el desastre.

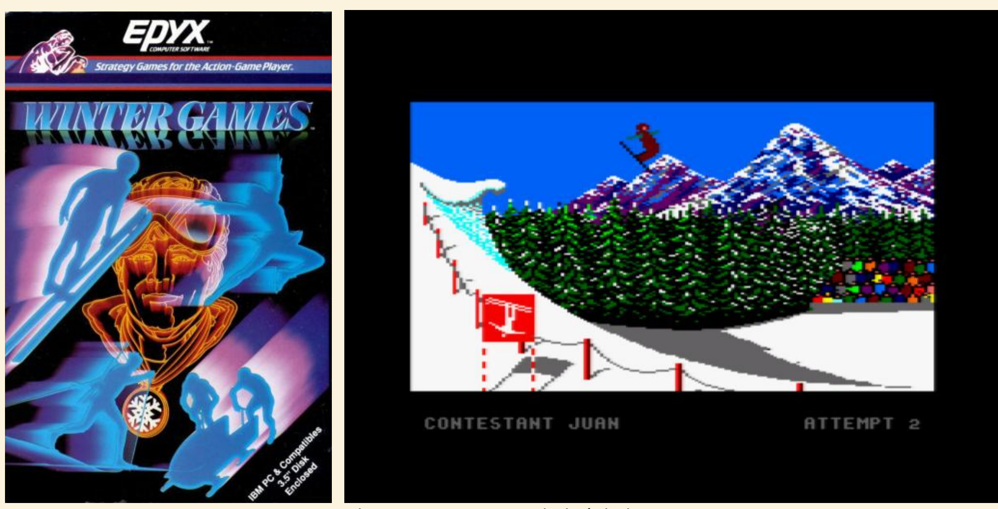
Llevábamos un coche, supuestamente un prototipo experimental, que tenía que cruzar por una carretera enfrentándose a un ejército entero. Nosotros podíamos disparar y, esto nos molaba mucho a mi hermano y a mí. Un coche que salta irremediablemente recuerda a *El coche fantástico*, no hay vuelta de hoja, así que yo pasé mucho tiempo convencido de que era una versión no reconocida de la serie. De todas formas, este juego ya me parecía flojo por entonces, así que imaginaos. La morralla del pack.



"¡Datos, datos!". El nº 5 fue el primer yonki de Internet.

-***Short Circuit (Ocean)***. Aunque la mayoría de los juegos del pack venían de las recreativas, la otra gran tendencia de la era de 8 bits, las adaptaciones de cine, estaba representada por el juego de la película *Cortocircuito*, de gran calado entre la chiquillería y cuyo protagonista, el robot de la serie S.A.I.N.T. Nº 5 que cobraba vida al recibir el impacto de un rayo, fue uno de los personajes más famosos de la década.

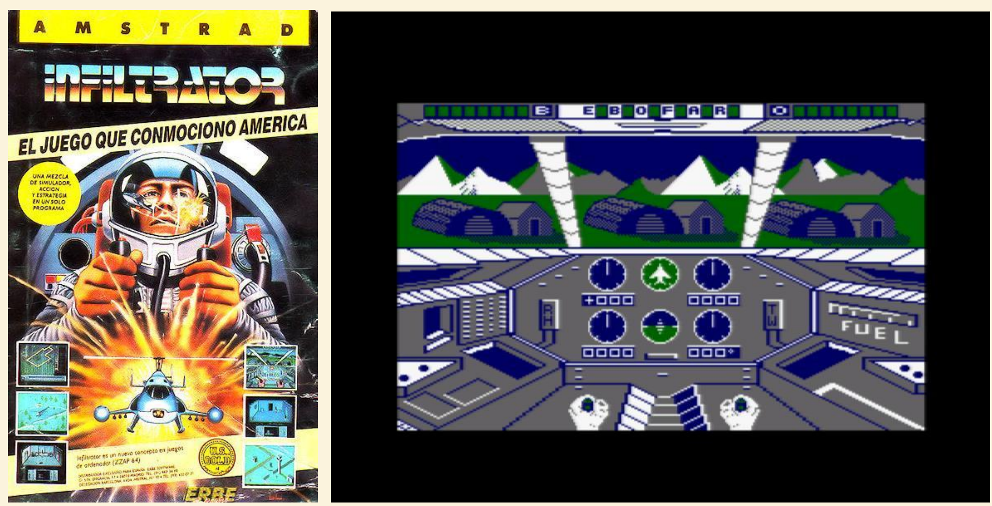
Por desgracia, este juego no estaba a la altura de la reputación de la película. Se dividía en dos cargas, siendo la primera una aventura en la que el Nº 5 tenía que escapar de las oficinas de Laboratorios Nova, sede del proyecto militar S.A.I.N.T. con vistas a conseguir robots de combate todoterreno, descargando por el camino los programas que activasen sus funciones de láser, búsqueda y salto, que necesitaríamos para huir de allí. Como solo podíamos conservar dos en memoria, había que ir seleccionando los más adecuados para las situaciones que se podían presentar. Cruzarse con un guardia o con otro robot suponía el *Game Over* automático, puesto que no podíamos hacerles frente, y a esas edades no estaba yo para comerme mucho el coco. Prefería la segunda carga, un *arcade* de *scroll* lateral donde ya podíamos disparar a soldados (solo para volarles la hebilla del cinturón y dejarlos en gallumbos, eso sí) o al resto de unidades S.A.I.N.T. mientras esquivábamos pajaritos y charcos. Al final no me caló muy hondo y este fue de los que menos jugué, aunque visto ahora lo cierto es que el planteamiento del primer nivel del juego no está tan mal.



La de trompazos que me habré dado en este juego...

-***Winter Games (Epyx)***. Pensad en ***Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos de invierno***, pero hace 24 años y con protagonistas humanos a los que bautizábamos al comienzo. Más o menos eso venía a ser *Winter Games*, una sucesión de diversas pruebas olímpicas invernales en las que íbamos ganando puntuación durante tres intentos en cada una para acceder al medallero. Había bastantes pruebas, como el esquí alpino, salto de esquí, patinaje artístico, bobsleigh o biatlón entre otras. El control cambiaba de una prueba a otra, pero la necesidad de hacer movimientos repetidos de *joystick* o de machacar los botones del teclado según el caso lo convertía, en manos de un prepúber, en una seria amenaza para la integridad de estos dispositivos.

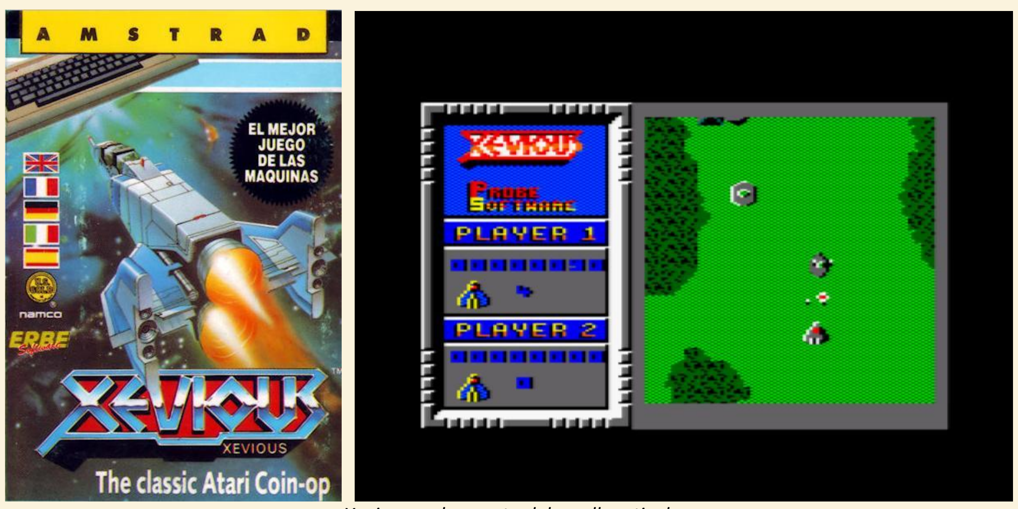
Lo malo de *Winter Games* es que es un juego pensado para varios jugadores. No es divertido jugar solo porque, básicamente, no compites contra nadie. Da igual lo mal o bien que lo hagas, estás tú solo, no puedes perder. Aquí la gracia era reunirse varios y competir representando cada uno a un país a ver quien sacaba más medallas de oro. Pero claro, esto no era fácil de hacer y en mi casa el único viciado al ordenador era yo. Aún así, hay que reconocer que *Winter Games* estaba muy currado y era grandísimo si tenías compañía. Destacar, eso sí, la secuencia animada de la ceremonia de apertura con un atleta encendiendo el pebetero con la antorcha olímpica, algo poco común en los juegos de Amstrad.



Había que vigilar todos y cada uno de los indicadores.

-***Infiltrator* (*Ocean*)**. "*El juego que conmocionó América*", rezaba la portada. Bueno, a América no sé, pero a mi padre desde luego le caló hondo. De ser un señor que no quería acercarse a los videojuegos ni con una pertiga, pasó a interesarse por los simuladores de vuelo gracias a la primera carga de este juego, que colocaba al jugador en la carlinga de un helicóptero Apache (si no me falla la memoria) presto a ir a la zona enemiga. El helicóptero había que despegarlo y pilotarlo, lo cual incluía leerse las instrucciones, saber cuándo accionar cada control y, faltaría más, ametrallar a cuantos enemigos saliesen al paso. El despegue era delicado y hacer algo cuando no tocaba podía significar que el helicóptero se fuese a tierra de cabeza, con catastrófico resultado. Yo nunca lo conseguí.

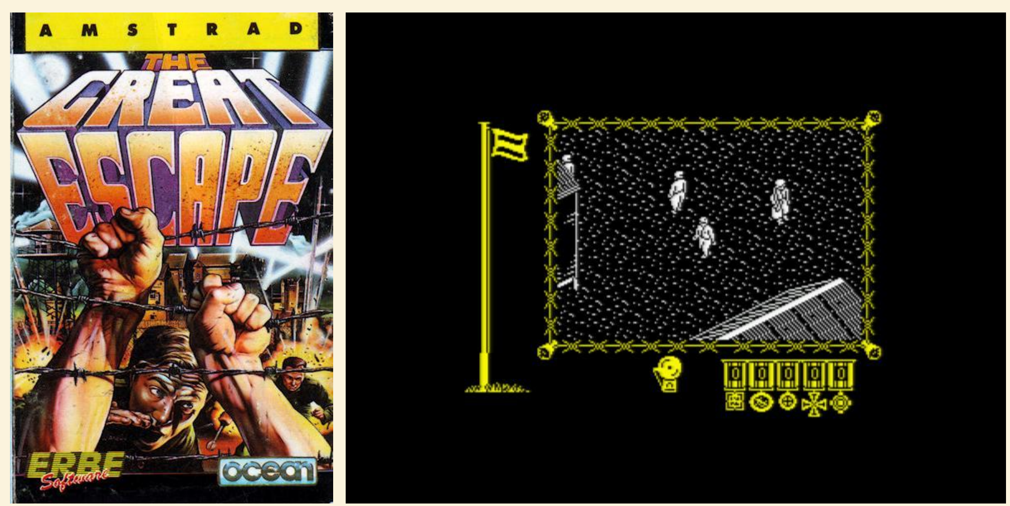
Me quedé sin ver la segunda carga, que ya se presentaba como un juego más de acción. El soldado protagonista ya se bajaba del helicóptero y continuaba a patita su misión de fotografiar documentos secretos, que es a lo que iba. Irónicamente más de una vez mi padre cambiaría su discurso de "*no juegues tanto al ordenador que te va a sorber el coco*" por que le cargara "*el juego ese del helicóptero*". Algo avanzamos.



Xevious o el encanto del scroll vertical.

-***Xevious* (*Probe*)**. Lo que llamábamos por entonces "*uno de naves*". De hecho, uno de los precursores. *Xevious* venía de otro arcade, uno a cargo de *Namco* para más señas, de cuya distribución se encargó *Atari* mientras que *Probe* hizo lo propio con la versión doméstica. Fue la época en la que comenzaban a proliferar los *shoot'em up* verticales y se podía decir que había una pequeña fiebre al respecto. En el caso de *Xevious*, su característica definitoria era

que la nave que pilotábamos, la Solvalou, disparaba dos tipos de proyectiles: una ráfaga para combatir a los enemigos aéreos y una bomba que caía al suelo a corta distancia para destruir a los objetivos de tierra. Además, *Xevious* fue uno de los primeros juegos de este tipo que recuerdo en los que ví jefes finales. El éxito lo tuvo principalmente en Japón donde llegó a ser juego de culto.



The Great Escape estaba concebido como una aventura de lo más completa para su época.

-***The Great Escape (Ocean)***. Ya viene lo gordo. Siempre he dicho que *The Great Escape* era un adelantado a su tiempo y la prueba es que lo que de niño se me hacía raro ahora me resulta sencillamente genial. Basado en la película *La gran evasión*, el juego consistía en conseguir huir de un campo de concentración nazi en el que estábamos recluídos sin levantar sospechas que pudieran dar al traste con nuestros planes. Es decir, teníamos que cumplir con la rutina diaria de los prisioneros sin faltar a ningún recuento ni actividad pero al mismo tiempo había que ingeniárselas para poner pies en polvorosa.

Lo bueno de este juego es que la fuga se podía hacer de varias maneras. Podíamos hacernos pasar por un oficial nazi si conseguíamos un uniforme, con ojo de que no nos vieran en alguna instalación donde no debamos estar, y falsificábamos los papeles adecuados. También podíamos intentar aprovechar la noche y tratar de dar esquinazo a los perros, o recurrir al clásico túnel hacia el exterior, que en este caso era un auténtico laberinto subterráneo en donde estábamos vendidos como no llevásemos una luz. Sea como fuere, si dábamos mucho el cante nos podíamos ganar un arresto, con lo que la moral del prisionero quedaba a la altura del betún y llegaba un momento en el que desistía de sus planes y escapaba a nuestro control para unirse a la rutina robótica de sus compañeros. Por suerte nos podíamos recuperar gracias a los paquetes de la Cruz Roja que llegaban de tanto en tanto.

El planteamiento de este juego a mediados de los ochenta es simplemente genial. Es una aventura compleja, pero por ello muy profunda y, en mi opinión, de gran riqueza. Es más, con todo lo limitado que era un juego de ocho bits, *The Great Escape* conseguía trasladar esa atmósfera de tensión que la situación requería. Las patrullas de los guardias alemanes, los perros y el barrido de los focos te hacían andar con pies de plomo, pero nada era tan esclavo como tener que estar pendiente de las obligaciones del preso para estar en el lugar adecuado en el momento debido y que todo fuese sobre ruedas. Un juego que, en mi opinión, fue un incomprendido en una época donde la gente quería más acción directa, pero que hoy sería recordado como un clásico. Tuvo un remake en Xbox que no le hizo justicia.

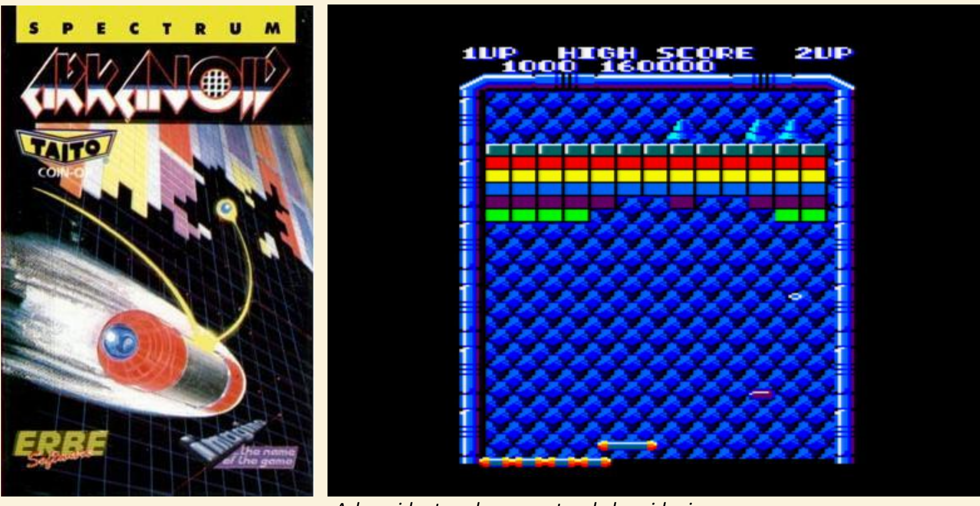


Gauntlet, otro juego perfecto para jugar con compañía.

-***Gauntlet (U.S. Gold)***. Entramos en palabras mayores con una conversión de una recreativa legendaria. U.S. Gold no es que hiciera demasiadas cosas bien, pero uno de sus aciertos fue con esta máquina de Atari que permitía hasta cuatro jugadores a la vez, y cuyo paso a los sistemas domésticos fue de lo más fiel al original, aún reduciendo los jugadores simultáneos a dos. Thor el Guerrero, Merlín el Mago, Thyra la Valkiria o Questor el Elfo eran los cuatro personajes seleccionables para recorrer una serie aparentemente infinita de mazmorras (aleatorias a partir del nivel 8) enfrentándose a hordas y hordas de enemigos, bien cuerpo a cuerpo o lanzando sus armas y usando la magia de unas pociones, en busca de la salida hacia el siguiente nivel mientras el cuerpo aguante, porque los 2000 puntos de salud iniciales iban disminuyendo a cada segundo. Como es lógico, los enemigos hacían que estos puntos cayeran aún más, pero se podían recuperar al encontrar comida, siempre y cuando no la destrozara algún disparo perdido.

Una de las características de *Gauntlet* es que los personajes están diferenciados. Cada uno tiene unos niveles distintos en potencia de fuego, lucha cuerpo a cuerpo, resistencia al daño o uso de la magia. Fiel a los arquetipos, el guerrero tenía buen aguante y mayor fuerza y potencia de fuego, pero era bastante nulo con la magia. Justo al contrario que el mago, que obviamente era el más contundente con la magia pero también de los menos resistentes, aunque sus bolas de fuego también hacían bastante daño. La valkiria, gracias a su escudo, era la que mayor reducción de daño disfrutaba, mientras que su magia era moderada y su potencia de disparo floja, aunque cuerpo a cuerpo era eficaz. Y en cuanto al elfo, como no, disparaba más rápido de lo normal y su magia estaba casi a la par que la del mago, pero para todo lo demás era un poco tirillas. Al igual que los protagonistas varían, también los enemigos son cada uno de un padre y una madre, y conviene afrontarlos de maneras distintas. Todos ellos vendrán en manadas muy, muy numerosas desde unos generadores repartidos por el escenario. Por suerte, en las mazmorras hay también objetos mágicos, aparte de las pociones y la comida, que nos pueden ayudar temporalmente haciéndonos invisibles o aumentando alguna característica.

Hacedme caso, este juego era un vicio. Y con amigos, más aún. *Gauntlet* era adrenalina pura y dura, el número de enemigos en pantalla era abrumador y muchas veces había que tomar las de Villadiego en busca de comida o cobertura porque la salud escaseaba y una muchedumbre de fantasmas se nos echaba encima. Y como digo, los niveles cambiaban en cada partida a partir del octavo. En Amstrad muy, muy colorido y muy divertido. Un juegazo. Como el siguiente que viene.

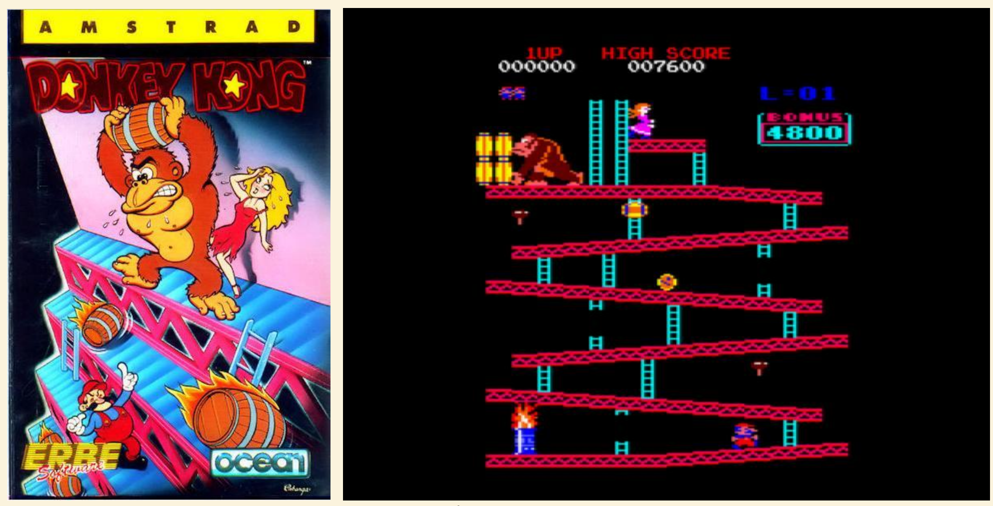


Arkanoid, otra obra maestra de los videojuegos.

-***Arkanoid (Imagine)***. Título mítico, niños. Mítico. *Arkanoid* era el máximo exponente de un género a día de hoy extinguido como era el de los machacaladrillos. Creado por *Taito* y versionado por *Imagine*, la nave nodriza Arkanoid era destruida por las fuerzas de Doh, salvándose solo un pequeño módulo de escape Vaus que quedaba atrapado en un extraño agujero dimensional donde, si era capaz de derrotar a Doh, podría volver al pasado y evitar la aniquilación de la Arkanoid. La forma de conseguirlo era abrirse camino rompiendo unas murallas de ladrillos de colores haciendo rebotar una pelota sobre el propio módulo.

Al romper alguno de estos ladrillos caían cápsulas con letras que afectaban al juego de forma distinta. La cápsula E alargaba el módulo para poder rebotar la bola más cómodamente, la S ralentizaba la bola, la L permitía disparar un láser, la D disgregaba la bola en varios proyectiles, La C permitía atrapar la bola durante unos segundos al recibir el rebote, la P daba una vida extra y la B abría una salida directa al siguiente nivel. Había ladrillos plateados que requerían dos golpes para ser destruidos y otros dorados que sencillamente eran indestructibles. Tras 32 niveles, Doh nos salía al paso y se enfrentaba a la Vaus.

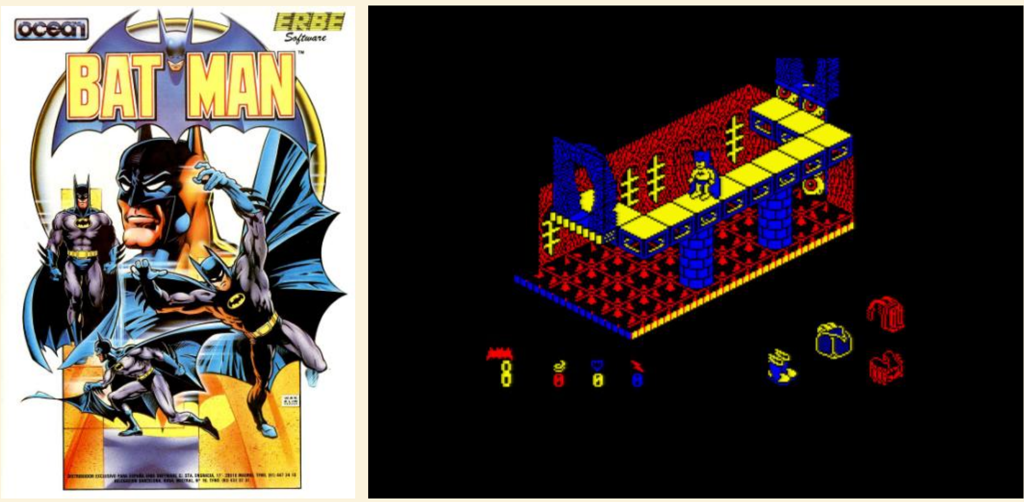
Arkanoid es uno de esos títulos que es indispensable haber jugado alguna vez. En su mueble original, la recreativa se controlaba con una *track ball*, lo que hacía que pudiéramos mover más o menos rápidamente el módulo según el viaje que le metiéramos a la pobre bola, mientras que en las versiones domésticas dependíamos del teclado o joystick. En cualquier caso, *Arkanoid* era un juego muy adictivo que ponía a prueba los reflejos del más pintado. Precisamente, Taito lo resucitó no hace muchos años para *Nintendo DS* con un accesorio especial que permitía controlar el juego con una rueda de raqueta. Así que quien no conozca este juego que corra a ponerle remedio porque no tiene perdón.



Los orígenes de una leyenda.

-***Donkey Kong (Ocean)***. Sí, señor. El auténtico y original *Donkey Kong* de Nintendo, versionado por Ocean para la ocasión venía incluído también en *El Lingote*. La primera aparición de nuestro amigo Mario la viví yo en mi Amstrad en el que era mi juego favorito del pack a caballo con el último que me queda por nombrar. Poco se puede decir de este juego que no se sepa, pero quizá os sorprenda saber que Nintendo vió truncada su intención de conseguir la licencia de *Popeye* para hacer una recreativa y que al final fue el mismísimo Shigeru Miyamoto quien resolvió la papeleta haciendo su propia versión de *King Kong*. De esta manera, Brutus pasó a ser un gorila con malas pulgas, Popeye se transformó en el carpintero bigotudo Jumpman, posteriormente conocido como Mario, y Olivia pasó a ser Pauline, la damisela en apuros acosada por el simio berraco. El título, achacado a una mala vocalización de Miyamoto a través de la línea telefónica, nos dejó a este "*Burro Kong*" para la posteridad.

A lo largo de cuatro escenarios cíclicos, Jumpman/Mario tenía que conseguir llegar a la parte más alta esquivando los barriles que le lanza Donkey Kong, alguno de los cuales puede prender fuego si cae a un barril en llamas y (la magia de Nintendo hace que esto no parezca tan raro) subir en su persecución. En sucesivos escenarios, nuevos peligros se unen a la amenaza engorilada, pero en todos ellos habrá también mazos a nuestra disposición para dar buena cuenta de ellos. *Donkey Kong* es, sobre todo, un arcade de plataformas donde la dificultad creciente conforme se van repitiendo los escenarios supone cada vez un mayor desafío, hasta el punto de que por entonces no importaba derrotar al gorila, sino conseguir una mayor puntuación. A este respecto es recomendable ver el documental *The King of Kong: A Fistful of Quarters* que narra la encarnizada lucha entre Billy Mitchell, campeón de Pac-Man y Donkey Kong durante muchos años, y el aspirante Steve Wiebe por grabar sus iniciales con el mayor *hi-score* en la máquina. Pura historia de los videojuegos en uno de los pilares de Nintendo tal como la conocemos.

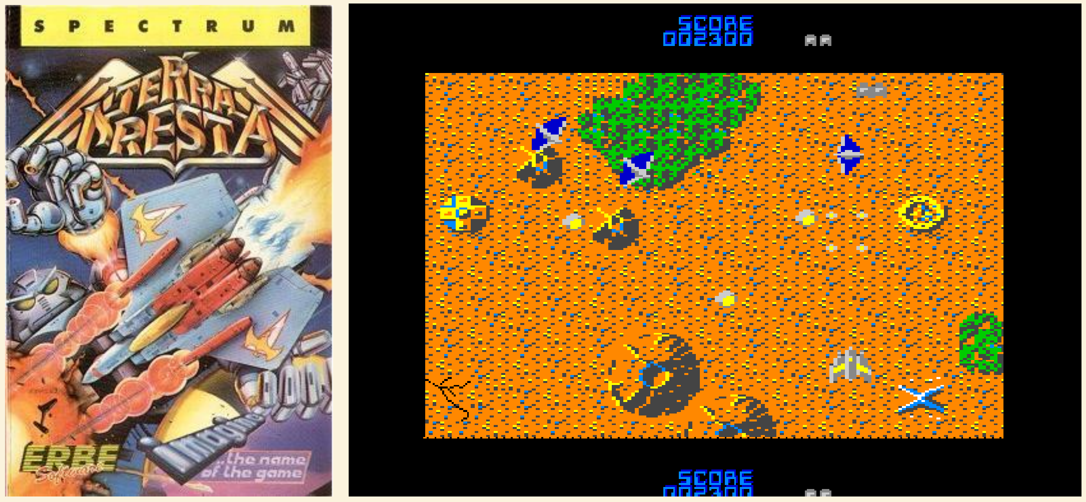


♪Nananananananananananananana... ¡Batmaaaaaan!♪

-***Batman (Ocean)***. He querido guardar lo mejor para el final: el *Batman* de John Ritman y Bernie Drummond para Ocean, un juego en perspectiva isométrica usando una técnica similar a la *Filmation* de *Ultimate*, ahora *Rare*, que ha quedado para el recuerdo como unos de los mejores juegos de la era de los ocho bits. El Joker y Enigma andan haciendo de las suyas por Gotham y se necesita al dúo dinámico, pero Robin está en poder de los villanos. Batman debe recorrer la Batcueva para recuperar su equipo y reunir las 7 partes del Batcraft con el que acudir al rescate del chico maravilla.

Pese a lo surrealista de los escenarios y criaturas enemigas, *Batman* es uno de los mejores juegos del personaje que además estaba basado libremente en la serie de televisión sesentera. El mapeado era muy extenso para la época (me parece que eran 150 pantallas) y en muchas habitaciones había que resolver puzzles para conseguir llegar a la salida o recuperar alguna de las herramientas de Batman, que permitían realizar nuevas acciones. Así, al recuperar las botas, Batman ganaba la habilidad de saltar mientras que con la mochila podía coger cosas, el batcinturón le permitía planear en una caída y con el propulsor podía moverse durante dicha caída. Combinando estos elementos y los propios de cada pantalla, podíamos ir accediendo a nuevas zonas.

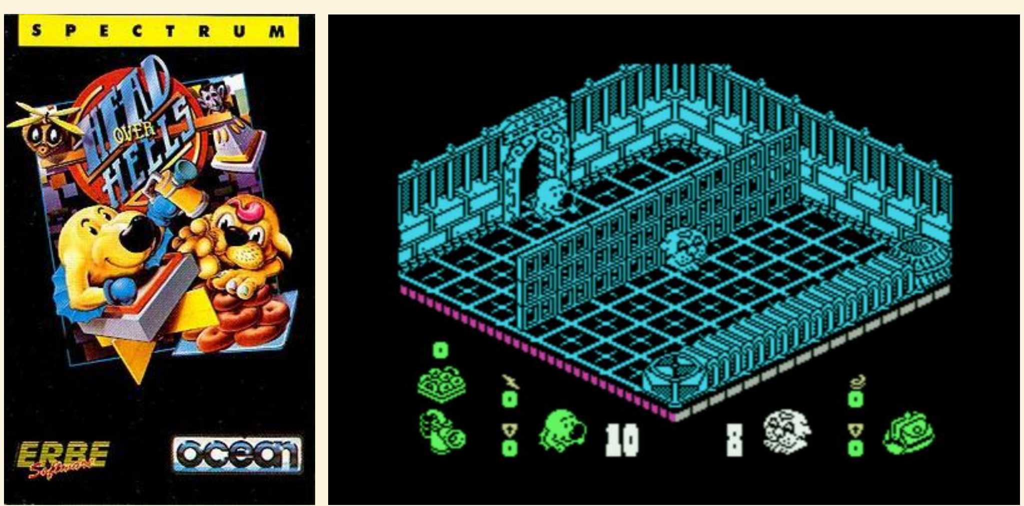
Batman también es uno de los títulos clave de los años ochenta, y principal abanderado junto con ***Head Over Heels*** de los juegos en perspectiva isométrica que por entonces se pusieron de moda. Un broche de oro para un pack con diez títulos entre los que oculta auténticos tesoros y que, visto en perspectiva, hacían que esas tres mil y pico *pelas* saliesen muy, pero que muy rentables. El jugo que le pude sacar yo al *Lingote* fue enorme, prácticamente era de lo que más echaba mano hasta que, cansados de esperar un buen rato a que cada programa de cinta cargase, nos pasamos al CPC 6128 con unidad de disco y un cargador de cinta externo. Cambio que, además, me permitió ver los juegos del pack a todo color puesto que el CPC 464 venía con monitor de fósforo verde y aquello parecía como si el Día de la Marmota cayese en San Patricio. Con lo bonitos que eran aquellos juegos a color, en especial *Gauntlet* y *Arkanoid*, que eran un puro festival cromático.



Cambio en el Commodore. Se va Batman, entra Terra Cresta.

Pack de lujo, pues, para Spectrum y Amstrad. Me atrevería a decir que el mejor que ha habido nunca. Pero Commodore 64 y MSX también recibieron su versión. Lo único es que en la alineación hubo algunos cambios. Parece ser que a los usuarios de Commodore les cambiaron el *Batman* por ***Terra Cresta***, otra conversión de arcade *matamarcianos*, bastante majo y entretenido pero que yo no hubiera preferido al juego del cruzado enmascarado. Ya podían haber reemplazado el *Short Circuit* o, género por género, al *Xevious* y mantener el excelente nivel del pack. De todas formas, conociendo la buena calidad técnica del C64 hubiera estado encantado también con semejante recopilación.

El cambio sí que era más visible en MSX, donde Erbe tiró de banquillo nacional. En este *Lingote* se mantenían *Batman*, *Donkey Kong*, *Arkanoid*, *Gauntlet* y *Winter Games*; los pesos pesados, en definitiva. Pero las inclusiones fueron un tanto dispares. Veamoslas:

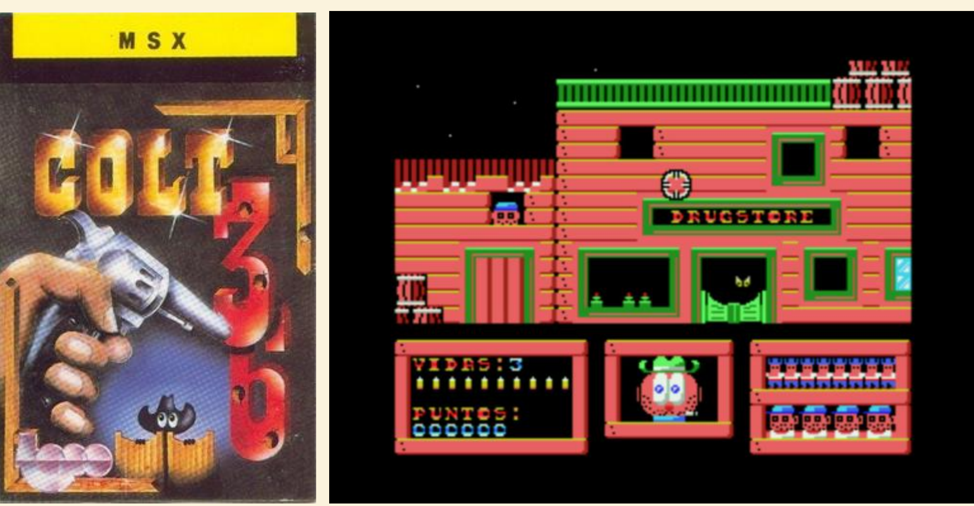


Head Over Heels, otro clásico digno de pasar a los escritos.

-***Head Over Heels (Ocean)***. Juegazo. Ya lo he mencionado al hablar de *Batman* y no es para menos, porque *Head Over Heels* está, como poco, a su misma altura. La mecánica es la misma, recorrer escenarios isométricos para, en este caso, recoger unas coronas robadas a lo largo de seis zonas. La peculiaridad es que ahora manejábamos a dos personajes intercambiables: Headus "Head" Mouthion, capaz de correr rápidamente, subir escaleras y recoger objetos con su mochila, y Footus "Heels" Underium, con la habilidad de saltar más alto, planear y disparar al dar con su pistola de donuts. Head y Heels comenzaban separados,

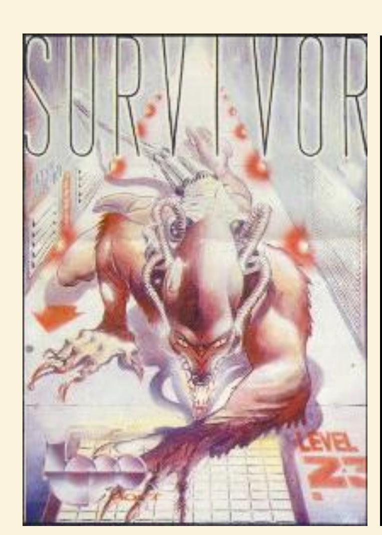
pero si llegaban a encontrarse podían combinarse entre ambos para aprovechar todas sus habilidades.

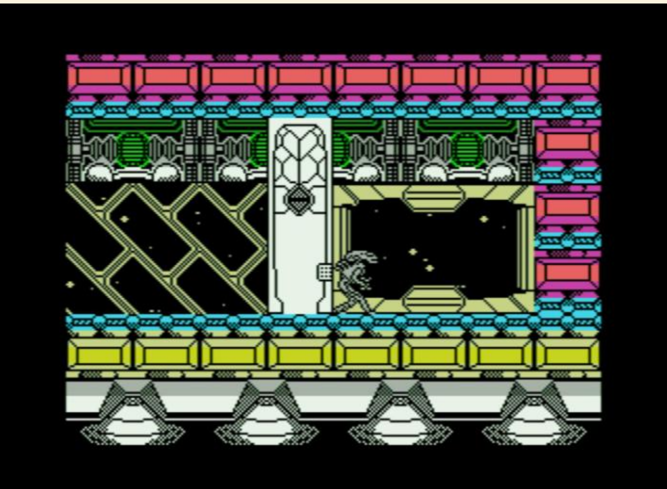
El mismo diseño extraño e imaginativo de *Batman* está presente en *Head Over Heels*. No en vano se llevan apenas un año de diferencia y ambos son los trabajos más recordados de John Ritman y Bernie Drummond. La popularidad de estos dos juegos es tal que a día de hoy siguen recibiendo remakes para PC hechos por fans, algunos de los cuales son de una calidad tremenda. Todo un clásico y una adición estupenda para *El Lingote*. Por desgracia el resto de los añadidos está bastante por debajo.



El legado del spaghetti western: de Almería al MSX.

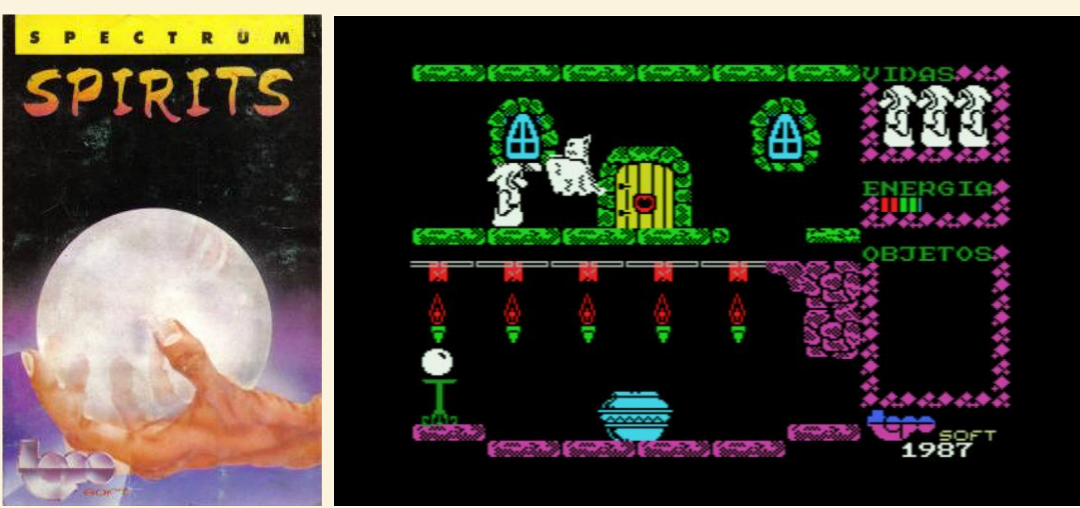
-***Colt 36 (Topo)***. Erbe incluyó tres juegos españoles para la versión MSX del *Lingote*. El primero de ellos es este *Colt 36*, un juego de disparo en primera persona, precursor de otros como ***Prohibition*** en los que manejamos el punto de mira a lo largo de un escenario desplazable para localizar y abatir enemigos antes de que ellos nos disparen a nosotros. Desconozco si se podía jugar con *Gunstick*, la pistola de luz (una de ellas) de los ordenadores de ocho bits, lo cual sería brutal, pero de todas formas *Colt 36* ofrecía un buen control como para no dejar demasiado vendido al jugador ya de entrada. No es un *Operation Wolf* ni un ***Duck Hunt***, pero está majo.




Parecidos razonables.

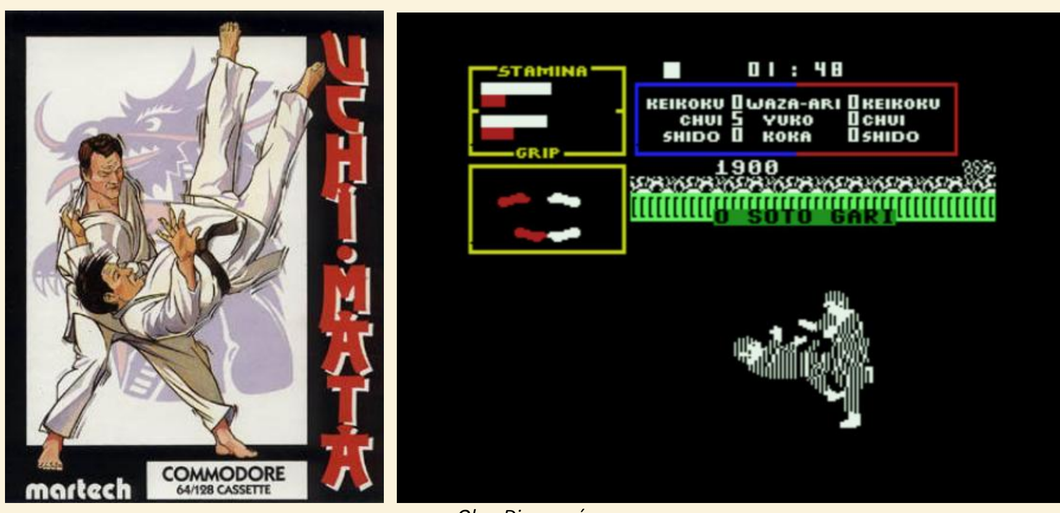
-***Survivor (Topo)***. En pleno espacio, donde nadie puede oir tus gritos, un alienígena sanguinario se cuela en una nave tripulada que surca las estrellas dispuesto a hacer una

carnicería. ¿Os suena, verdad? Pues guardad los rifles de pulsos y las escopetas porque no es lo que parece. En *Survivor*, el protagonista es el alienígena en cuestión. Así es, nuestra misión es masacrar y devorar inmisericordemente a todo bicho viviente que encontremos en la nave, pero al mismo tiempo esquivar sus sistemas de seguridad o paralizarlos con un escupitajo ácido. Sin ningún tipo de disimulo hacia *Alien, el octavo pasajero*, y ni mucho menos hacia el *xenomorfo* de H.R. Giger, el juego de Topo propone un curioso cambio de tornas. Mola ser malo.



En la parte inferior de la pantalla se veía dónde estaban los objetos a encontrar.

-***Spirits (Topo)***. A caballo entre el género de aventura y el de plataformas, *Spirits* es un juego un tanto raruno, pero con buenos gráficos. Llevamos a un mago que ha de recuperar sus utensilios (bola de cristal, libro de hechizos y varita) y de paso deshacer una maldición mientras se enfrenta a fantasmas a lo largo y ancho de un castillo. Disponemos de barra de energía con lo que un toque no supone la muerte, y menos mal, porque hay enemigos que son prácticamente imposibles de esquivar. Y ahora, tras una obra maestra y tres juegos *made in Spain* que tienen su punto, llega el apocalipsis:



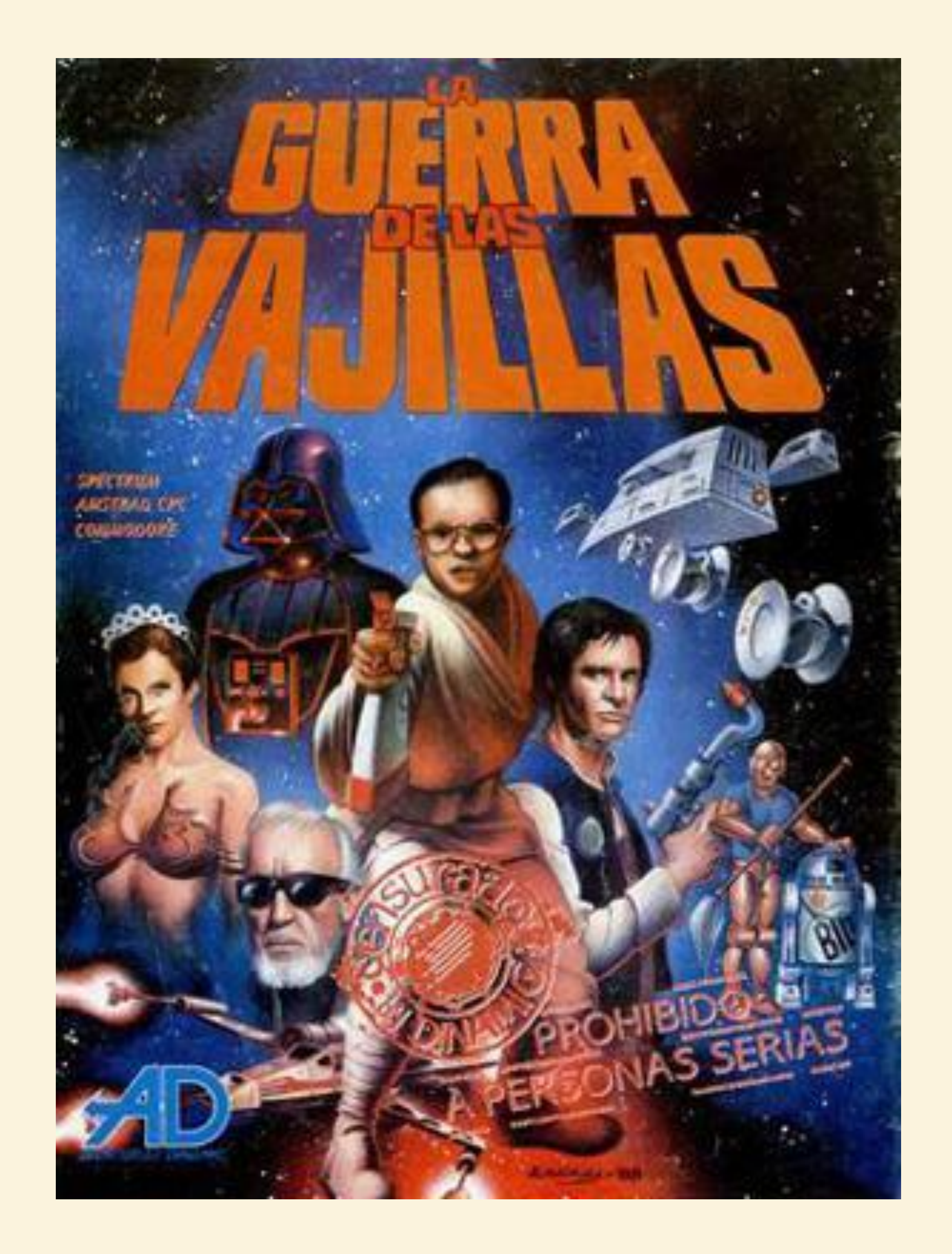
Oh... Dios... mío...

-***Uchi Mata (Martech)***. ¡El horror! ¡EL HORROR! Considerado uno de los peores juegos jamás hechos en todos los tiempos y de lo más bajo de todo el catálogo de los ordenadores de ocho bits, y mirad que había morralla de la que haría vomitar a una cabra, o salir a tomar el sol a un *hikikomori* cualquiera. *Uchi Mata* apenas puede llamarse juego. La idea era hacer un simulador de *judo*, muy noble arte marcial pero de lo más estático que os podáis echar a la

cara, un poco en la línea, quizás, que luego tomó ***Budokan*** mucho más acertadamente. En *Uchi Mata* teníamos, primero que nada, que hacer un agarre al rival para, con una secuencia de movimienos casi digna de ***The King of Fighters***, ejecutar una llave que lo mandase a la lona y nos diese puntos de los jueces. Suena bien, y de hecho *Uchi Mata* sería un juego muy interesante y mucho mejor de lo que se recuerda si no fuera porque el juego hace lo que le da la maldita gana.

Por ejemplo, la llave que da título al juego. Realizar un *uchi mata* es un espectáculo, un giro con lanzamiento sobre el hombro que manda al rival por los aires, pero también es casi una gesta conseguir ejecutarlo. El mismo movimiento a veces entra y a veces no, y en ese tiempo el contrincante puede adelantarse y derribarnos a nosotros. Y total, después de cinco minutos yendo a morir a repetir todo el rato un triste y básico *o soto gari* tampoco es que sea tan apasionante. Pero lo cierto es que si lo veo fríamente también estoy siendo un poco injusto. *Uchi Mata* es una buena idea, pero ejecutada criminalmente. El resultado es un desastre a duras penas, muy duras penas, jugable que seguramente hubiera sido muchísimo mejor con solo simplificar el control y la respuesta de éste. Un engendro que emponzoña un pack de lujo como es *El Lingote* en su versión MSX. Afortunadamente, la calidad del resto compensa con creces.

Con razón el Corte Inglés vendía esos Lingotes como churros. Una retahíla de juegazos como copas de pino y otros que en su gran mayoría, obviemos el *Uchi Mata*, cumplían su propósito de pasar el rato. Y todo por unos 21 euros de ahora. Erbe se anotó un tanto de órdago, pero ya había hecho la jugada el año anterior y había sacado un *megapack* precursor, también con una decena de juegos, llamado ***El Super 10***. Valía 499 pesetas más, hasta un total de 3.999 y, que yo recuerde, no caló tan hondo como *El Lingote* pese a llevar en su interior buen material. Pero en eso puede que entremos en otra ocasión. Por ahora, ahí queda el recuerdo para Erbe y su recopilación estrella, tan valiosa como su propio nombre.



LA GUERRA DE LAS VAJILLAS
DINAMIC, 1988
SPECTRUM, CPC, C64

Aventura conversacional

Hace algún tiempo, en una galaxia muy, pero que muy alejada…

Son tiempos difíciles para los rebeldes. El emperador Karapalo y su lugarteniente Darth Váter, el caballero con peor olor de la galaxia, han completado la construcción de su arma de destrucción definitiva, la Estrella Pringosa, un mastodonte capaz de arrasar cualquier planeta que se le ponga por delante y dejarlo hecho un asquete. Un grupo de rebeldes, liderado por la princesa Paca Holgazana ha conseguido hacerse con los planos de esta letal estación de batalla y guardarlos a buen recaudo en dos androides, R-3D2 y C2-P2, los cuales han conseguido huir hacia el planeta desértico Tampoine antes de que el resto de su grupo cayera preso de Darth Váter.



Ahí tiene que pegar un calorazo…

Por suerte, en Tampoine reside alguien en quien todavía es fuerte la energía que mantiene el universo limpio y con olor a pino, la Fuerza de Johnson. Se trata del joven Martín Luke Skywalker, que se ha quedado con una mano delante y otra detrás después de que los soldados imperiables arramblasen con su planeta. Con la ayuda del anciano Obi-Juan Quenové, último de los caballeros heavys, y de los pilotos mercenarios del Halcón Millonario, Juan Solo y Chequevaca, la misión de Luke Skywalker es hacerse con una nave para picar suela, largarse de Tampoine echando rabas y conseguir llegar a la Estrella Pringosa para rescatar a la princesa Paca, derrotar a Darth Váter y, ya puestos, activar la autodestrucción para acabar con la amenaza que se cierne sobre el espacio de una vez por todas.



Ningún caballero heavy que se precie puede prescindir de su cachiporra de luz.

Evidentemente, ***La Guerra de las Vajillas*** es un homenaje nada velado a ya sabéis qué. Solo que aquí cobran mucha importancia cosas como los platos, tazas y donuts voladores que hacen las veces de naves espaciales de un imperio que lleva la mugre por bandera. Nadie mejor para limpiarlo que un héroe inspirado en el popular José Manuel Luque, que por entonces era famoso con anunciar en la tele el detergente Colón con la coletilla "busque, compare y si encuentra algo mejor, compre". A la sombra de todo esto, *Dinamic* hizo su particular parodia en 1988 como hizo Mel Brooks un año antes con *La loca historia de las galaxias*, solo que en este caso aborda un género que hoy en día está prácticamente extinguido salvo por trabajos de programadores aficionados o independientes, y que no es otro que la aventura conversacional.



Vagos y maleantes merodean por el puerto de Moscasalien.

En *La Guerra de las Vajillas*, y en las aventuras conversacionales en general, toda la acción se relata mediante texto y, ocasionalmente, alguna que otra imagen para poder hacernos una idea de por dónde andábamos. Venía a ser parecido a leer un libro de aquellos de *Elige tu propia aventura*, pero en vez de escoger el número de página que leer a continuación, el jugador tecleaba comandos para dar las órdenes que quería llevar a cabo. De esta manera, el desplazamiento se indicaba escribiendo hacia dónde queríamos ir (norte, sur, este u oeste) y el resto de acciones con frases cortas de la estructura de un verbo seguido del objeto y el destinatario de haberlo (coge lo que sea, da tal cosa a fulano…)



El puente de mando del Halcón Millonario.

Recorriendo las pantallas y, sobre todo, memorizando las rutas y lo que se encontraba en cada uno, había que ir completando la aventura, en ocasiones volviendo atrás sobre los propios pasos y manipulando algo que hacía falta o recogiendo algún objeto que era necesario. Para darle un poco más de interés, en ciertas pantallas nos topamos con soldados o algún otro personaje hostil de gatillo fácil que no dudan en disparar si la siguiente acción no es la correcta, o si en un número determinado de acciones no resolvemos la situación.



Se masca la tragedia…

El sentido del humor es la clave de *La Guerra de las Vajillas* y lo que más llamaba la atención en aquel entonces. Las descripciones eran bastante cachondas y los diálogos, aunque breves, resultaban simpáticos. Pero sobre todo eran esos cambios de nombre de Darth Váter, los caballeros heavys, Paca Holgazana, Obi-Juan Quenové (¡mejor nombre de personaje *EVER*!), o Juan Solo, por el claro referente que tenían y que todo el mundo conocía. Aparte de eso, puntazos tan disparatados como arreglar el motor de una nave usando el método español por excelencia (los golpecitos) o que tras usar una letrina salga una mano y nos dé un objeto dan una idea de cómo se las gastaban en Dinámic por entonces.



Al terminar la Estrella Pringosa ya no quedó presupuesto para interioristas.

El juego podía llegar a resolverse a base de prueba y error, sobre todo ayudándose de papel y lápiz para ir anotando todo, y esa es precisamente la idea de este tipo de juegos. Así y con todo, *La Guerra de las Vajillas* tampoco es un juego que se pase en un suspiro a menos que uno tenga una guía o se sepa los pasos de memoria. A veces no es raro perder la orientación o no saber qué hacer en un momento determinado, incluso encontrarse con que

un objeto necesario no se puede coger porque ya llevamos muchos. Pero hay que recordar que la Fuerza de Johnson ayuda a quien se ayuda a sí mismo.

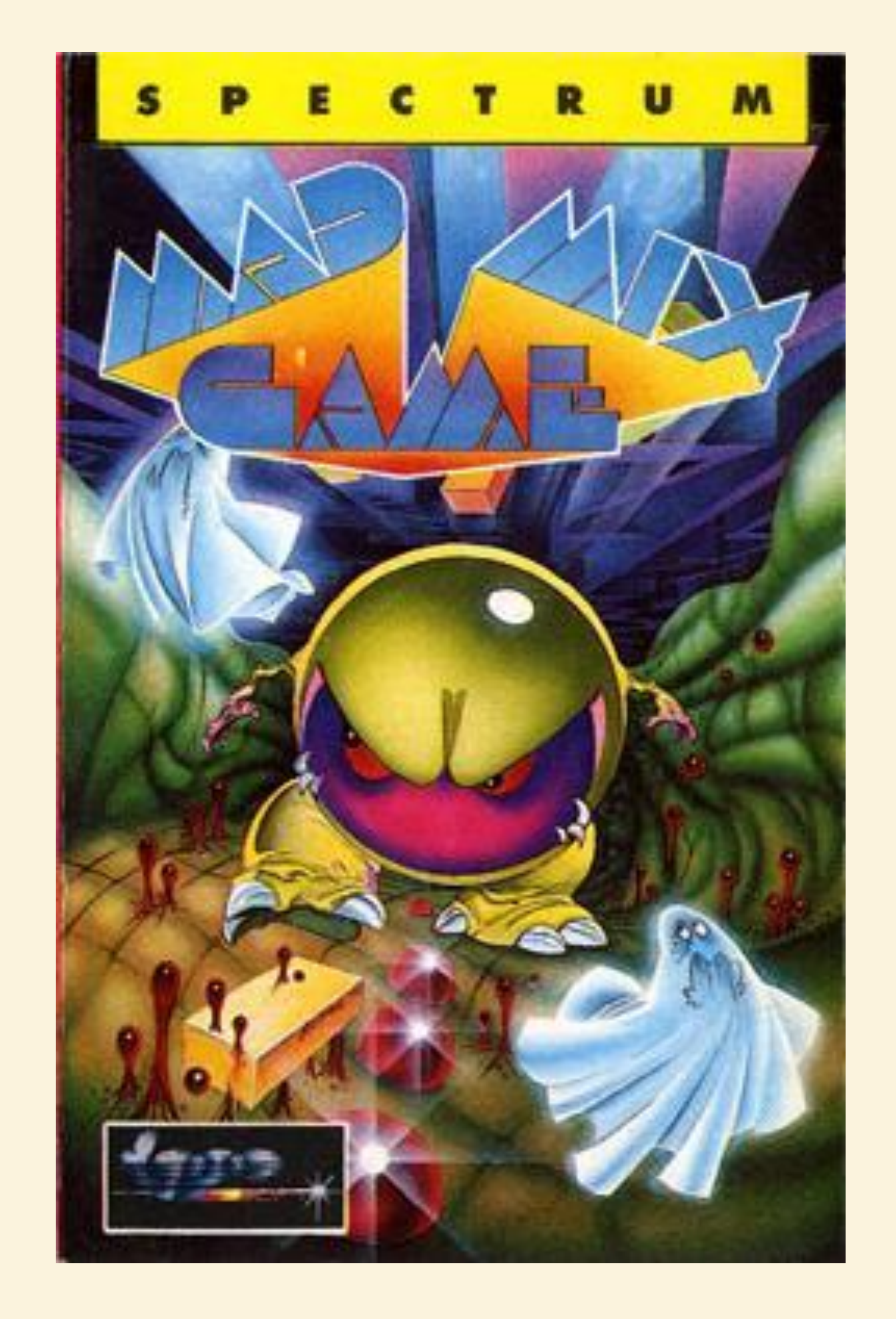
Por desgracia, la aventura conversacional es un tipo de juego denostado por muchos, más hoy en día donde la espectacularidad gráfica hace que no se conciba un juego con esta temática y que no esté a rebosar de acción. Pero pese a no ser del gusto de muchos, es un género que ha dejado huella, y dentro de él *La Guerra de las Vajillas* es un buen exponente. Dinamic le dio bastante bola al género mediante su sello *Aventuras AD*, con Andrés Samudio como cabeza visible, y que dejaron para el recuerdo juegos como ***Jabato***, ***La aventura original*** o ***La diosa de Cozumel***.



Letrina con premio. Así es el futuro.

Los usuarios de Amstrad CPC, a cuya versión pertenecen las capturas, Spectrum y Commodore 64 pudieron saborear la fina sátira que era *La Guerra de la Vajillas* y quienes lo hicieron seguro que aún lo recuerdan con una sonrisa. Ese tipo de recuerdos es el que me gusta acercar en estos textos, así que tanto si este recordatorio a otro de los títulos de nuestra juventud cumple ese propósito como si no, solo me queda desearos que la Fuerza de Johnson os acompañe.





MAD MIX GAME
TOPO SOFT, 1988
SPECTRUM, CPC, C64, MSX, PC MS-DOS, ST

Arcade

Encontrar inspiración en otros productos ha sido algo que para bien para mal se ha dado en todas las épocas de los videojuegos. A veces de formas más evidente que otras, pero es común que algunas compañías picoteases de aquí y de allá, y especialmente de productos de gran calado. Al fin y al cabo, el adoptar temáticas es lo que ha dado pie a los distintos géneros, y si es para aportar mejoras pues bienvenido sea.

Afortunadamente, el caso de ***Mad Mix Game*** fue uno de los que vino a aportar y no solo a tomar prestado. *Topo Soft* lanzó el juego en 1988 usando una curiosa triquiñuela que hoy definiríamos como sembrar el *hype* a diestro y siniestro. El juego fue promocionado sin apenas mostrar nada del juego, de manera que la curiosidad era el auténtico gancho. Cuando *Mad Mix Game* salió al mercado con todo el mundo preguntándose qué diantres iba a ser aquello, se reveló como un aparente clon del archifamoso ***Pac-Man***, lo que por entonces conocíamos como comecocos.



Las portadas de Azpiri eran de lo mejor de la época.

Pero una vez más, las apariencias no lo son todo. *Mad Mix Game* fue uno de los juegos que tuve ocasión de poder jugar en mi Amstrad CPC y lo cierto es que acabó siendo de mis preferidos porque no solo se conformaba con copiar salvajemente una mecánica y apariencia de otro juego, sino que le daba unas cuantas vueltas de tuerca que, para muchos entonces, lo hacían incluso superior al original.

El primer nivel no se diferencia en prácticamente nada del juego emblema de *Namco*, pero a partir del segundo comenzaba el desfile de características propias de *Mad Mix Game*. Para empezar, había más de un tipo de enemigo. No solo nos las íbamos a ver con los sufridos fantasmas, rebautizados como Pelmazoides, sino que otros como el Repugnantoso (un bicho verde) iban a ser un auténtico incordio al poder incrustar las bolas -o cocos- que teníamos que devorar en el suelo de la pantalla, teniendo que usar una ayuda especial para volver a sacarlas. O que otro de ellos, el Maricoco (con forma de mariquita), se dedicara a ir poniendo más cocos, alargando la tarea de limpiar la pantalla. Para colmo, el famoso *power-up* de *Pac-Man* que posibilita que pueda comerse a sus enemigos, no funciona con alguno de estos y es necesario buscar otros métodos.



Seguro que todos sabéis c.

Por ello, en vez de píldoras de poder como en el juego original, lo que *Mad Mix Game* ofrece son baldosas con determinados iconos que indican qué efecto tienen al pasar por encima de ellos. El protagonista, que no es Pac, sino MAD, nótese la diferencia, podía encontrarse con los siguientes potenciadotes:

-**Mosqueado**: la píldora gorda de toda la vida. MAD monta en cólera y su cabreo le permite zamparse a los Pelmazoides y Maricocos, pero no al Repugnantoso.

-**Hipopodoso**: transforma a MAD en un hipopótamo capaz de aplastar a los enemigos, pero a costa de no poder comer cocos en este estado.

-**Excavófono**: da a MAD una pala excavadora para poder desincrustar los cocos aplastados por el Repugnantoso. En este estado, MAD es vulnerable y no puede usar el resto de iconos hasta volver a su estado habitual.



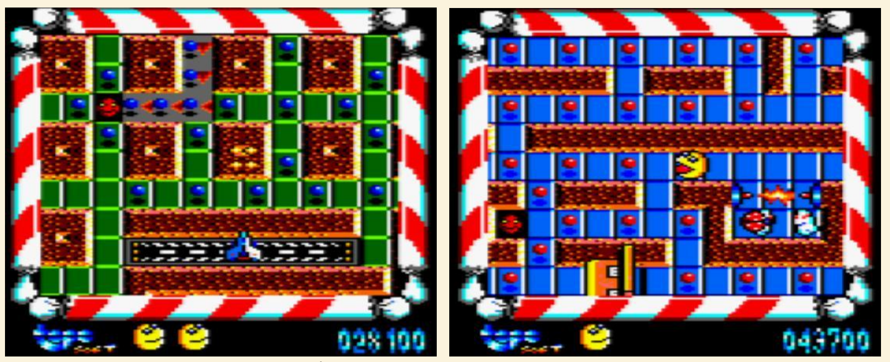
Alguien está que muerde…

Aparte de esos iconos, MAD puede entrar por unas pistas que lo transformarán en la Coconave (en las pistas horizontales) o en el Cocotanque (en las verticales), un caza y un tanque respectivamente que pueden disparar a los enemigos que se pongan a tiro. También se pueden encontrar en los niveles más avanzados algunas puertas en forma de L con bisagras a modo de trampillas que pueden servir para bloquear el camino a los monstruos que persigan a MAD, pero igualmente puede tropezar con ellas si topa desde el extremo levantado. Por último, ciertos cocos estarán sobre unas baldosas con flechas sobre las que MAD se moverá en esa dirección sin que podamos evitarlo, corriendo el riesgo que caer en brazos de alguno de los malutos y perder una vida.



Ojo, que piso.

Pues sí, parecía un simple clon, pero *Mad Mix Game* es la madre del cordero. Los añadidos que Topo Soft le dio le confieren un plus de personalidad y evitan que se reduzca a una simple fotocopia, como hubiera sido lo habitual. Por suerte, estos añadidos hacen el juego más interesante y divertido que limitarse a esquivar fantasmas y salirse un poco de la mecánica continua de avanzar devorando píldoras para pararse a pensar un poco como resolver ciertas situaciones.



Izquierda: la Coconave en acción. Derecha: se puede ver una de las trampillas y al dichoso Maricoco.

Mad Mix Game, ahí donde lo veis, dio el salto fuera de nuestras fronteras, y además lo hizo con patrocinio. De *Pepsi*, nada menos, que usó el juego para darse propaganda bajo el título ***Mad Mix Game: The Pepsi Challenge***. Eso sí, en Inglaterra no hacían la vista gorda con los parecidos razonables tan fácilmente como en España y eso provocó que se hicieran algunos

cambios. Para empezar, a MAD le crecían pies y ya no comía cocos, sino que los pisaba. Y el primer nivel, por ser demasiado parecido al *Pac-Man* original, desapareció de la vista de los británicos.

Mad Mix Game salió para todos los sistemas de 8 bits (Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64 y MSX) y también para PC y Atari ST. El juego no es que sea un dechado de virtudes técnicas, pero sería imperdonable y me daría de tortas con un guante de hojalata si no dedicase al menos una línea a la magistral banda sonora de la pantalla principal compuesta por un genio al servicio de Topo. César Astudillo, alias Gominolas, dio melodías memorables a los juegos de ordenador de los ochenta y *Mad Mix Game* no fue ni mucho menos una excepción. Una tonadilla realmente soberbia, de las que se te clavan en la cabeza y no se van de ahí ni por saber morir, pero tampoco importa demasiado.



¡Ñam, ñam!

Mad Mix Game demostró que había calidad suficiente en los programadores españoles como para no limitarse a copiar un juego icónico, sino también mejorarlo y hacerlo aún más atractivo si cabe, lo cual le valió tener una secuela en 1990. Con razón Topo fue una de las principales compañías españolas de los años ochenta por méritos propios. Pero eso lo iremos viendo en próximas ocasiones.

GAME OVER

GRACIAS POR LEER ESTE LIBRO Y HACERLO POSIBLE



LA CLAVE PARA LA SEGUNDA CARGA ES…